1993年1月22日発行(毎月第2・第4金曜日発行)　第1巻第1号通巻1号

1月8・22日合併創刊号

100万ボルトのスーパーゲームマガジン

電撃スーパーファミコン

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

電撃軍団見参!!

これからプレイする人も、もうプレイした人も必携

ファイナルファンタジーV

FFVのすべてを凝縮した決定版!! 豪華2大付録

1 FFV『プレミア・ブック』
●データ重視の完全保存版攻略ブック

2 FFV『全魔法下じき』
●これ1枚で最適魔法がチョイスできる

創刊記念 大プレゼント
FF、マリオ、電撃、特製記念テレカ
1992年発売の全ソフト352本

特集1
お正月に遊べる ベストソフト7本完全攻略
ドラクエV(仲間モンスター完全リスト)/らんま1/2
SDガンダム外伝2/ELFARIA/半熟英雄
タイニートゥーンアドベンチャーズ/弁慶外伝

特集2
総決算1992全ソフト 年間ランキングカタログ
販売本数、現在の市場価格ほか
1992発売の113本を徹底チェック

★93年新作情報満載
★92年ウラワザ総集編

独占インタビュー
任天堂・宮本 茂さん
「93年のゲームは感覚的リアル追求型」

COMICS
MADARA 青

読者参加RPG ビースト&ブレイド

電撃創刊号
No. 1
1月8・22日合併号
定価490円

©1992 TONG KING SHOW

CAPCOM
ディオラメンションRPG
竜の戦士
BREATH OF FIRE
ブレス オブ ファイア
TM
■スーパーファミコン用ソフト 12M+バッテリーバックアップ ロールプレイングゲーム 定価9,800円(税別)
©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
来春発売予定
株式会社カプコン 大阪本社営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2−2−8 東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2−6−1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
時を超え、空を駆ける勇者達がいた。
それは、かすかな風のような予感だった。
幼さの残るその小さな体の中に湧きあがった
ナイフのような戦慄の意味するものは、
はるか遠い昔に封印された数奇な運命が、
やがて勇者という友を呼び、
かつてない物語へといざなう兆しだったのだ。
8人の勇者の壮大なストーリーが、いま始まる。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

ビーピーエスの スーパーファミコン版

ヨッシーの

祝

スーパーファミコンでる。

お正月特番
CM放映

1993年新春、発売予定。

予価7,200円(税別)

©1993 BPS ©1992 Nintendo LICENSED BY NINTENDO
Original design by Home Data Corp.

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

10th. ANNIVERSARY
クッキー™
電撃情報
Cookies
大好評発売中!!
SUPER
TETRIS2
+BOMBLISS
スーパーテトリス2+ボンブリス
8,500円(税別)
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815

電撃スーパーファミコン CONTENTS

［第1号目次］
（1993年1月22日発行）

COVER
イラスト／佐々木 晃(TONG KING SHOW)
デザイン／関野邦章(12 to 12)
タイトル／高木和雄
製版／松木 繁(大日本印刷)

電撃 創刊合併号

特集①

お正月に遊べる ベストソフト7本完全攻略

お正月に遊べる ベストソフト7本完全攻略……36

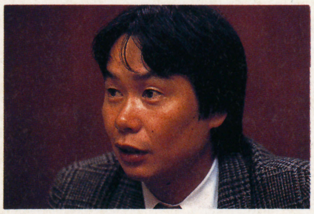
ドラゴンクエストV……38
（仲間モンスター完全リスト）
SDガンダム外伝2……44
らんま1/2 爆烈乱闘篇……48
タイニートゥーンアドベンチャーズ……52
弁慶外伝……56
ELFARIA……60
半熟英雄……64

2大付録 ＝ 完全保存版 プレミアブック ＋ 全魔法下じき

特集② 総決算1992
全ソフト年間ランキングカタログ……101
1992年発売のソフト113本を徹底チェック!

ハイボルテージ
〔このゲームに注目!!〕
ドラゴンクエストI・II……24
聖剣伝説……26

D-SCOPE
任天堂
宮本茂さん独占インタビュー……20



読者参加RPG
聖獣魔伝 ビースト&ブレイド
BEASTS & BLADES……69

COMIC
〈SPECIAL読みきりコミック〉
MADARA赤 INTERMISSION 青 AO……100

NEW GAME FLASH
メタルマックス2……142
バットマン・リターンズ……144
N・マンセル F1チャレンジ'92……146
エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡……148
ナムコットオープン……150
ポップン ツインビー……151
バトルテック……152
サーク……153
ノイギーア……154
鋼鉄の騎士……155
ウルトラセブン……156
どらぼっちゃん/他……157
プロフットボール'93/他……158
インターナショナルテニスツアー/他……159
ファーストサムライ/他……160
アルバートオデッセイ/他……161

ビショップ小峯のオレ的に言えば……35
ソフトランキング15……30
新作チェッカー……32
新作発売リスト……162
ウラワザEX〈1992年総集編〉……120
電撃少年団……117
D-ACCESS……130
ボルトチケット……132
OVAイースTimes……140
アンケート……116
次号予告……164

GAME INDEX 50音順

アルバートオデッセイ……161
インターナショナルテニスツアー……159
ウルトラセブン……156
エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡……148
SDガンダム外伝2……44
EDONO牙……160
NBAプロバスケットボール……158
ELFARIA……60
ゲゲゲの鬼太郎……159
鋼鉄の騎士……155
コズモギャング・ザ・パズル……161
サーク……153
スーパーバトルタンク……161
聖剣伝説2……26
タイニートゥーンアドベンチャーズ……52
ドラゴンクエストV……38
ドラゴンクエストI・II……24
どらぼっちゃん……157
ナイジェルマンセル F1チャレンジ'92……146
ナムコットオープン……150
ノイギーア……150
半熟英雄……60
バートの不思議な夢の大冒険……161
バットマン・リターンズ……144
バトルテック……152
パワーモンガー……160
ファーストサムライ……160
プロフットボール'93……158
弁慶外伝……56
ポップン ツインビー……151
マイト&マジック BOOKII……157
メタルマックス2……142
らんま1/2 爆烈乱闘篇……48

特大クロスワードに Let'sチャレンジ
創刊記念大プレゼント!
'92年発売の全SFCソフト&特製テレカを総計652名にプレゼント! ⑧

本誌中の略号・記号の見方

RPG	ロールプレイング
A・RPG	アクション・ロールプレイング
S・RPG	シミュレーション・ロールプレイング
ACT	アクション
SLG	シミュレーション
STG	シューティング
AVG	アドベンチャー
RCG	レース
SPG	スポーツ
PZG	パズル
ETC	その他
Ⓑ	バッテリーバックアップ
P	パスワード
M	マウス対応

電撃スーパーファミコン どデカクロス 創刊記

読者のみんなにクリスマス

プレゼントA

'92年発売SFCソフト
176タイトルオールプレゼント

各2名、合計352名

プレゼントB

オリジナルテレカ
Ⓐ電撃スーパーファミコン
Ⓑスーパーマリオ
Ⓒファイナルファンタジー V

各100名、合計300名

Ⓐ電撃スーパーファミコン 100名

Ⓑスーパーマリオ 100名

Ⓒファイナルファンタジー V 100名

P10～11のどデカクロスワードを解いて、プレゼントをもらっちゃおう！ 詳しい応募方法はP116を見てね！

※オリジナルテレカは作製中のため、製品と若干の違いがある場合があります。

No.	発売日	ゲーム名	ジャンル
1	1月11日	高橋名人の大冒険島	ACT
2	1月17日	プロフットボール	SPG
3	1月25日	ドラゴンボールZ	RPG
4	1月28日	ロマンシング サ・ガ	RPG
5	1月31日	ソウルブレイダー	A・RPG
6	2月14日	ドラゴンスレイヤー	RPG
7	2月21日	エキゾーストヒート	RCG
8	2月28日	ロケッティア	ETC
9	2月28日	魂斗羅スピリッツ	ACT
10	3月6日	スーパーバーディ・ラッシュ	SPG
11	3月7日	弟切草	ETC
12	3月19日	スーパー伊忍道	RPG
13	3月19日	新世紀GPXサイバーフォーミュラ	RCG
14	3月19日	R.P.M.レーシング	RCG
15	3月20日	超攻合神サーディオン	A・RPG
16	3月20日	ファイナルファイト・ガイ	ACT
17	3月27日	SMASH T.V.	ACT
18	3月27日	S・T・G	STG
19	3月27日	トップレーサー	RCG
20	3月27日	ラッシング・ビート	ACT
21	3月27日	ハットトリックヒーロー	SPG
22	3月27日	バトルグランプリ	RCG
23	3月27日	スーパーファミスタ	SPG
24	3月27日	カードマスター	RPG
25	3月27日	らんま1/2 町内激闘篇	ACT
26	3月27日	スーパーヴァリス	ACT
27	3月28日	まじかる☆タルるートくん	ACT
28	3月28日	ラストファイターツイン	ACT
29	4月3日	ウルティマVI	RPG
30	4月5日	オセロワールド	ETC
31	4月9日	エアーマネジメント	SLG
32	4月10日	ペブルビーチの波濤	SPG
33	4月24日	WWFスーパーレッスルマニア	ACT
34	4月24日	摩訶摩訶	RPG
35	4月24日	SUPER CUP SOCCER	SPG
36	4月24日	ヘラクレスの栄光III	RPG
37	4月24日	豪槍神雷伝説 MUSYA	ACT
38	4月28日	拳闘王ワールドチャンピオン	SPG
39	4月28日	スーパーアレスタ	STG
40	4月28日	F1グランプリ	RCG
41	4月28日	スーパー上海ドラゴンズアイ	PZG
42	5月1日	バトルブレイズ	ACT
43	5月23日	甲竜伝説ヴィルガスト	RPG
44	5月29日	斬IIスピリッツ	SLG
45	5月29日	マジックソード	ACT
46	6月10日	ストリートファイターII	ACT
47	6月19日	スーパー将棋	ETC

ワードを解いてビッグな W(ダブル)チャンス！

念特別プレゼント

&お年玉プレゼント！ これからも『電撃スーパーファミコン』をよろしくね。

No.	発売日	ゲーム名	ジャンル
48	6月19日	スーパー ダンクショット	SPG
49	6月26日	横山光輝 三国志	SLG
50	6月26日	ASTRAL BOUT	ACT
51	6月26日	甲子園2	SPG
52	6月26日	キャメルトライ	PZG
53	7月3日	スーパーボウリング	SPG
54	7月3日	PGAツアーゴルフ	SPG
55	7月3日	パロディウスだ！	STG
56	7月3日	Light Fantasy	RPG
57	7月3日	スーパーオフロード	RCG
58	7月3日	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT
59	7月10日	ゆうゆのクイズでGO！GO！	ETC
60	7月10日	北斗の拳5	RPG
61	7月14日	マリオペイント	ETC
62	7月17日	ダイナウォーズ	ACT
63	7月17日	HOOK	ACT
64	7月17日	パチンコウォーズ	ETC
65	7月17日	キャプテン翼III	SLG
66	7月17日	鈴木亜久里の F1スーパードライビング	RCG
67	7月23日	サンドラの大冒険	ACT
68	7月24日	ブレイゾン	STG
69	7月24日	T.M.N.T. タートルズ・イン・タイム	ACT
70	7月24日	ウルティメイトフットボール	SPG
71	7月24日	サイバリオン	ACT
72	7月24日	スーパーF1サーカス	RCG
73	7月24日	アースライト	SLG
74	7月28日	3×3EYES	RPG
75	7月31日	機甲警察メタル・ジャック	ACT
76	7月31日	飛龍の拳S	ACT
77	7月31日	炎の闘球児 ドッジ弾平	SPG
78	7月31日	キング オブ ザ モンスターズ	ACT
79	8月3日	スーパー大航海時代	SLG
80	8月7日	スピンディジーワールド	ACT
81	8月7日	スーパーパン	ACT
82	8月7日	ファランクス	STG
83	8月7日	スーパープロフェッショナル ベースボールII	SPG
84	8月7日	初代熱血硬派くにおくん	A・RPG
85	8月7日	スーパー桃太郎電鉄II	ETC
86	8月7日	パイプドリーム	PZG
87	8月11日	ホーム・アローン	ACT
88	8月21日	キン肉マン	ACT
89	8月22日	スーパー麻雀	ETC
90	8月27日	スーパーマリオカート	RCG
91	8月28日	ウルトラベースボール	SPG
92	8月28日	CBキャラウォーズ	ACT
93	9月11日	アクスレイ	STG
94	9月11日	アクロバットミッション	STG
95	9月12日	SD機動戦士ガンダム V作戦始動	ACT
96	9月12日	スーパー麻雀大会	ETC
97	9月18日	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ETC
98	9月18日	SDガンダムX	SLG
99	9月25日	大戦略エキスパート	SLG
100	9月25日	ソニックブラストマン	ACT
101	9月25日	銀河英雄伝説	SLG
102	9月27日	ドラゴンクエストV	RPG
103	9月29日	スカイミッション	STG
104	9月30日	提督の決断	SLG
105	9月30日	ワイアラエの奇蹟	SPG
106	10月9日	ロードモナーク	SLG
107	10月16日	リターン・オブ双截龍	ACT
108	10月23日	スーパーF1サーカスリミテッド	RCG
109	10月23日	アダムス・ファミリー	ACT
110	10月26日	スーパーロイヤルブラッド	SLG
111	10月29日	コズモギャング・ザ・ビデオ	STG
112	10月30日	真・女神転生	RPG
113	10月30日	サイバーナイト	RPG
114	11月6日	スーパーリニアボール	ACT
115	11月8日	三國志III	SLG
116	11月13日	レナス	RPG
117	11月13日	SWIV	STG
118	11月20日	ウィザードリィV	RPG
119	11月20日	パワーアスリート	ACT
120	11月20日	ミッキーの マジカルアドベンチャー	ACT
121	11月20日	北斗の拳6	ACT
122	11月20日	ヒーロー戦記	RPG
123	11月20日	ヒューマン・グランプリ	RCG
124	11月20日	対決!!ブラスナンバーズ	ACT
125	11月21日	CACOMA KNIGHT	PZG
126	11月26日	あしたのジョー	SPG
127	11月27日	ガンフォース	ACT
128	11月27日	バルバロッサ	SLG
129	11月27日	ロイヤル コンクエスト	SLG
130	11月27日	餓狼伝説	ACT
131	11月27日	バレーボールTwin	SPG
132	11月27日	中嶋悟監修 スーパーF-1ヒーロー	RCG
133	11月27日	アウター・ワールド	ACT
134	11月27日	ソングマスター	RPG
135	12月3日	ミステリーサークル	PZG
136	12月4日	メジャータイトル	SPG
137	12月4日	芹沢信雄のバーディートライ	SPG
138	12月4日	スーパーブラックバス	ETC
139	12月6日	ファイナルファンタジーV	RPG
140	12月11日	白熱プロ野球ガンバリーグ'93	SPG
141	12月11日	飛龍の拳S ハイパーバージョン	ACT
142	12月11日	パチ夫くんスペシャル	ETC
143	12月11日	大相撲魂	SPG
144	12月11日	バトルサッカー	SPG
145	12月11日	ステルス	SLG
146	12月11日	Psycho Dream	ACT
147	12月18日	タイニートゥーン アドベンチャーズ	ACT
148	12月18日	弁慶外伝	RPG
149	12月18日	フライング ヒーロー	STG
150	12月18日	戦え原始人2	ACT
151	12月18日	ナグザットスーパーピンボール 邪気破壊	ETC
152	12月18日	スーパー大相撲	SPG
153	12月18日	スーパーニチブツマージャン	ETC
154	12月18日	アメージングテニス	SPG
155	12月18日	スーパーテトリス2 ＋Bom Bliss	PZG
156	12月18日	スーパー・スター・ウォーズ	ACT
157	12月18日	機動装甲ダイオン	STG
158	12月18日	重装機兵ヴァルケン	ACT
159	12月18日	ザ・キングオブラリー	RCG
160	12月18日	SDガンダム外伝2	RPG
161	12月19日	半熟英雄	SLG
162	12月20日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ETC
163	12月21日	46億年物語	ACT
164	12月22日	ルーニーテューンズ	ACT
165	12月22日	ラッシング・ビート乱	ACT
166	12月22日	少年アシベ	ACT
167	12月22日	奇々怪界	ACT
168	12月22日	スーパーキックオフ	SPG
169	12月23日	コンバットライブス	ACT
170	12月25日	哭きの竜 麻雀飛翔伝	ETC
171	12月25日	大爆笑 人生劇場	ETC
172	12月25日	テクモスーパーNBA バスケットボール	SPG
173	12月25日	スーパーバレーII	SPG
174	12月25日	スーパーファイヤー プロレスリング2	SPG
175	12月25日	らんま1/2 爆烈乱闘篇	ACT
176	12月28日	史上最強のクイズ王決定戦 スーパー	ETC

ヨコのカギ

1 本誌のタイトルは『電撃――』
6 お酒がほとんど飲めない人
8 任天堂から出ているＲＣＧといえば
11 『ＦＦⅤ』で新登場の――魔道士
13 マリオの弟、――ージ
14 敵の弱点を調べる魔法
15 気が合うこと「うまが――」
16 記憶容量の単位
17 カーニバルで有名なブラジルの都市
18 オノのこと
20 『ロマ サ・ガ』でフラーマが守っている宝石は？
22 ガラハドがやっと手に入れた武器は
24 カジノがある町、オラクル――
25 ライオンズのトレードマーク
28 騎士
29 つりで使う擬似餌、「――」
31 『ロマ サ・ガ』でオノの必殺技
34 コレがないと死んじゃうよね
36 『真・女神転生』で混沌といえば
37 首都はアンカラ
39 シドにチョコボといえば
42 パパスが考えた名前は？
44 『女神転生』の――召喚プログラム
46 スポーツで勝敗を争うこと
47 パラメータの――には気をつけよう
49 酉の市といえばやっぱりこれ
51 ――スターをやっつけろ
52 『テトリス』は――の長いゲームだ
54 アイヌ語で神を意味することば
55 魔法使いが主に装備できる武器
58 野球で試合に出るメンバーのこと
59 ウルトラマンのカラー――
61 赤毛の――
62 黄金の聖三角体
66 「ある」の反対
67 雷
70 ちっちゃいオニ、――リン
71 展示即売会、慈善市
73 トンキンハウス『――ファンタジー』
74 ガンダムの主人公――ロ
75 『ロマ サ・ガ』で魔のエメラルドを持っている魔道師
78 放電して火花を出すこと
81 『メタルマックス』で最初に行く町
83 カカリコ村の図書館にある――の書
84 マダラが使える聖剣
87 天本クンも昔は――博士だった
90 家にいないこと
92 コンサートのことをこうも言います
94 アガルタ伝説の魔人はグフウと誰？
95 小人にする魔法
96 マリオもこれがあれば飛べる
97 『ＦＦⅣ』の回復アイテム
99 ゴエモンのアイテム、――くん
101 ゲームは――さえつかめばＯＫさ
102 ピンチヒッター
103 『ロマンシング――』
105 ――ンパール
106 ダルシム「勝つためには――が必要」
108 テクノスジャパンの顔といえば！
111 お金の――使いはやめよう
113 『ロードモナーク』は――ス対応
115 死者の王、サルーインの兄
117 7月に『2』も出るコナミのＲＰＧ
119 眠ると見るもの
120 マダラの母親の名前、――ヒメ
122 フワフワのお菓子
124 パスワード「復――の呪文」
126 暗いダンジョンで必要な――マツ
127 若――。――襲い
130 『女神転生』ででてくるアクア――
131 『ドラクエⅤ』ではよくココで遊んだ
133 『ＦＦ』シリーズの重要アイテム
136 重要なメッセージはこうしましょう
137 忍者の得意技のひとつ
139 キンナリー、アプサラスの種族名
140 タテ1を略して『―― Ⅱ』
141 太川陽介といえば――
144 ナムコの『――サンダー』
146 地底人。『真・女神転生』では地霊
147 ゲームの難しさを表す言葉
148 『高橋名人の――冒険島』
149 ヤリのこと
150 コナミのＡＣＴ『――スピリッツ』
152 動物の美容師
153 白・黒の石を使う日本の遊び
154 『真・女神転生』で呪い攻撃を回避してくれるアイテム
155 ことわざのひとつ「――の衆」
156 ――クリーム
157 天空の城、『Ⅳ』ではどこにあった？
158 『スーマリ』の無敵になるアイテム
160 時、――、秒
161 ナチスの総統
164 ＲＰＧでともに冒険する仲間のこと
167 『ドラクエⅢ』でしゃべる馬がいた
168 ゴルフの基準打数のこと
169 7個集めると願いがかなえられる
170 『ＦＦⅣ』セシル最強の武器
171 『ドラクエⅤ』で迷路みたいな町は？

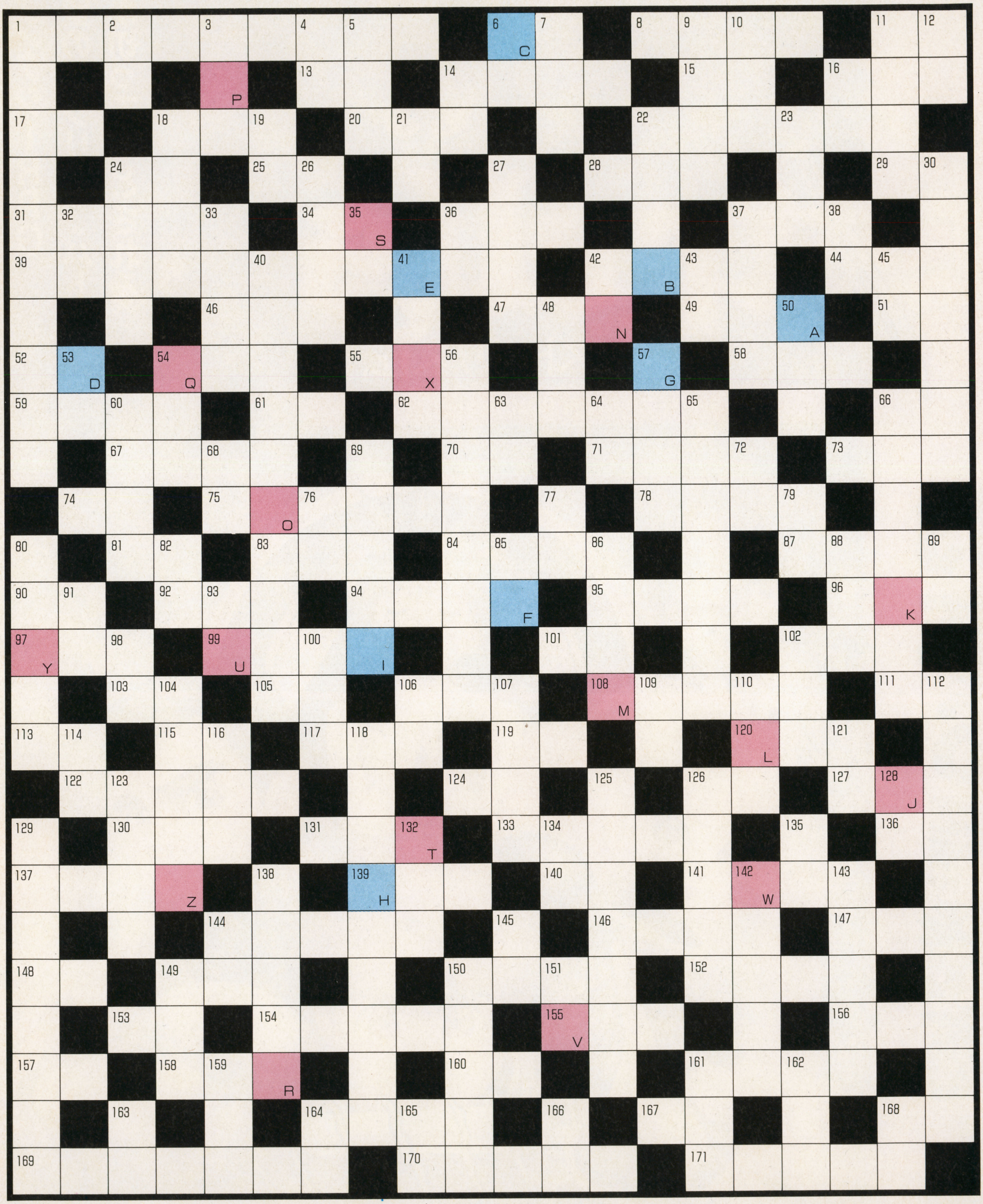
Wチャンスのプレゼント付き どデカ クロスワードパズル

パズルの解き方

タテ・ヨコのカギをたよりに、右のクロスワードパズルのマス目を埋めていってください。そうして現れたA～Iのマスの言葉が解答①。J～Zのマスの言葉には、ある人物のヒントが隠されています。その人物の名前が解答②です。前ページのA賞希望者は解答①、さらにB賞も希望する場合は解答②も書いてね(詳しくはP116参照)。

タテのカギ

1 オレより強い奴に会いに行く！
2 ココに寄るといろいろな人に会える
3 大人になったピーターパンが活躍
4 ＡＶＧでは必ずあるコマンド
5 細い針金をらせん状に巻いた物
6 ――は身を助けます
7 猛毒を持っているヘビの名前
9 カプコンの『ファイナル――』
10 『ヘラクレスの栄光Ⅲ』の中で、一番エライ神様
11 なんてったって――
12 サウンドノベル『――切草』
14 真実の姿を映す――の鏡
16 酒場
18 『ドラクエⅣ』の元気姫
19 『ドラゴンスレイヤー』を略すと『ドラ――』
21 オフィス街は――だらけ
22 『ＦＦⅢ』の召喚魔法（氷）
23 エニックスの『――ブレイダー』
24 『ドラクエ』の回復呪文
26 サザエとマスオはコレで結ばれた
27 『スターウォーズ』で理力のこと
30 『ＦＦⅣ』ではこの鉱石から強力な武器や防具ができました
32 驚いたときに女の人がよく言う言葉
33 もがき――
35 ベホマ――
36 『弟切草』のナオミはこれで火傷を
37 ダメージを受けない呪文
38 『グラディウス』のボスの弱点は？
40 任天堂のファンタジーＳＬＧ
41 ミネアが使うアイテム
42 首都圏ではなくて困っています
43 追い越すことをなんという？
45 孫悟空の乗り物は何でできてる？
48 『天舞スピリッツ』の――チーム
50 『ドラクエⅣ』の呪文、ミナ――
53 金切り声を――ろい声とも言う
54 『ロマ サ・ガ』の悪魔、クルリ――
56 『Ⅰ』『Ⅱ』がＳＦＣになるＲＰＧ
57 キリストのことをこうとも呼びます
60 『ＦＦⅣ』でエッジ最強の刀
63 聖夜
64 屍鬼・――タリオン
65 ＡＣＴの王様はやっぱりこれ
66 サタンガンダムを倒したのは？
68 二股になった木の占い棒のこと ――ンジング・ロッド
69 春、桜に似た花が咲く植物
72 タレント、――大柴
76 『ＦＦⅣ』のアガルトの村ではココに、あるアイテムを投げ入れました
77 ――かけババア
79 髪をとかすのに使うもの
80 元祖ＲＰＧと言えば
82 『ドラクエ』閃光の攻撃呪文
85 ビクター音産の『――サーラナーガ』
86 マダラの不足部分を補う機械
88 やっぱりヒーローは――目がいい
89 ――黄門
91 クギの長さの単位
93 ライオットの『サ――ドリーム』
98 地名（大型犬でもいます）
100 メラ――
102 ＮＢＡといえばこのシュートです
104 5つの宝石を集めるＲＰＧ
106 『ＦＦⅢ』のサスーン国の女王
107 遠足に行くとき使うよね
109 ベジタリアンは食べません
110 くさった死体の息は――
112 『ＦＦⅣ』のお店で買える最高防具
114 アイシャはこれに乗れるのさ！
116 謝るときによく言います
118 ビクター音産のリアルタイムＲＰＧ
121 『ドラゴンボール』の――チャ
123 ウォーリーのシャツは何模様？
125 リディアの母親
126 タコヤキが好物の魔法使いといえば
128 ――切りは守んなくちゃね
129 デステニィストーンが埋め込まれている武器
132 畑仕事に使う道具
134 森によくいる小動物は？
135 この中に小さなメダルがあることも
138 ヨッシーの住んでいる島の名前
142 『ＦＦⅢ』で登場した炎の幻獣
143 アルベルトが巻き込まれた嵐は？
144 麻雀用語で「アガリ」のこと
145 タテ1で金髪なのに眉毛が黒い人
149 水門のカギを持っていた盗賊
150 操作環境を設定できるコマンド
151 天空の――、シャンパーニの――
159 加速のいい――エンジン
161 『ＭＯＴＨＥＲ』の回復ＰＳＩ
162 『ゼルダの伝説』ではハートで表す
163 冥府は何の世界？
164 何が起こるか分からない――プンテ
165 『ＦＦⅣ』に出てきた賢者の名前
166 マダラの左腕を持っていた八大将軍
168 ボールを割るのは『スーパー――』


C
P
S
E
B
N
A
D
Q
X
G
O
F
K
Y
U
I
M
L
J
T
Z
H
W
V
R

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
さあ扉を開いて、愛と冒険の世界へ。
Estpolis
エストポリス伝記
スーパーファミコン用 ROMカセット
ファンタジーRPG。
待望のアジリティ・バトルの
幕が切って落とされる。
'93年6月発売！

TONG KING SHOW
12月25日本日発売！
笑いの波がルーレットにのってやって来る。
ここがおすすめの3大ポイント
●1人～6人まで多人数で楽しめる。
●ミニゲームでのバトルシーンが迫力。
●キャラクターが目まぐるしく変化する。
大爆笑
人生劇場
JINSEI GEKIJOH
好評発売中 スーパーファミコン用 ROMカセット 価格8,500円（税別）
SUPER Famicom マルチプレイヤー5対応
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 ●高松●0878(33)6340 ©TAITO CORP. ※消費税は含まれておりません。スーパーファミコンは任天堂の商標です。

電話を聞いてクイズに挑戦ッ！

今、ケムコのテレホンサービスはオリジナルグッズが当たるクイズを実施中！
さあ、かかってきなさい、全国のゲームファンよ。

お問い合わせは ☎(0823)21-3300 コトブキシステム株式会社 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号

ケムコテレホンサービス 北海道011-221-2698／関東03-5269-9381／中部052-581-2340 近畿06-229-3258／中国0823-24-9999／四国0899-45-0346／九州092-471-0700

SUPER Famicom
スーパーファミコン
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
コンパチスポーツシリーズ
好評発売中！
バトルサッカー
フィールドの覇者
走れヒーロー
ストライカー！
容赦なき
バトルグラウンドに
挑戦だ!!
戦場と化した
サッカーフィールドに
スーパーヒーローたちが集結した！
普通のゲームだったらトーナメントゲームで
終わっちゃうけど、このゲームは一味
違う！なんと、ルールなんていらない！
相手をぶっとばして得点する容赦無用のバトルモードや
オリジナルチーム同士の対戦だってできちゃう！
熱きヒーロー ストライカーたちが無法のグラウンドで待ってるぜ!!
ウルトラマングレート エレキプラズマー
ウルトラマングレート エレキプラズマー
ゴールキック
ZZガンダム メガショット
キングジョー メガトンシュート
8M+64KSRAM
バッテリーバックアップ
価格 ¥9,500（税別）
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●表示価格は、税別になっております。
©石森プロ・東映（仮面ライダー倶楽部を使用）
©円谷プロ
©東宝・東宝映画
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANPRESTO 1992 MADE IN JAPAN
バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうョ！
バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祝祭日を除く）
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
BANPRESTO

伝説の走りが甦る。
マンセル、再び。

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

92年F1チャンピオン、マンセルが
ゲームになって帰ってきた。
究極のバトルを超リアルな
画面で再現。
王者の魂を受け継いで、
マンセルの熱い走りが
君の手で今、甦る。

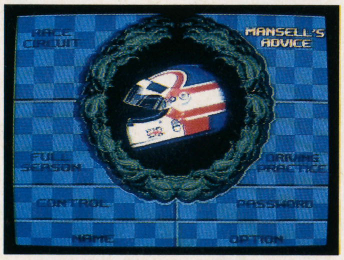
Nigel Mansell F1 CHALLENGE
ナイジェル・マンセル F1チャレンジ

93年 3月19日 発売予定

予定価格8,800円（税別）

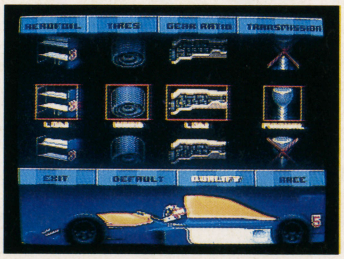
最強のコーチ、マンセルがリアルタイムでアドバイス！

各サーキットに於けるマンセルの的確なアドバイス、またレース後の復習が、キミのタイムを確実に縮めてくれる。マンセルのコーチで、最速ラップをたたきだせ！



本番さながらのリアルさで、マシンセッティング。

マシンのセッティングが勝敗のわかれ目。ギアの種類、タイヤ、アエロフォイルまで選択出来る。またタイヤの磨耗度、グリップの具合はパラメーターで表示される。タイヤ交換の時期を判断し直ちにピットイン。タイヤ交換が走りを大きく左右する。



全16戦：世界のサーキットを忠実に再現！

'92F1GPが開催された全てのサーキットをリアルに再現。モナコ、鈴鹿のアップダウン、バンピーなメキシコなどサーキットの特性がそっくりそのまま。また天候の変化もマシンの挙動に影響をあたえる。バックミラーに映る後続車をぶっちぎり、王者の座をめざせ！

infocom

フォーミュラワン・ワールド・チャンピオンシップ公式製品

Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©1992 INFOCOM

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

日商岩井インフォコムシステムズ株式会社
〒113 東京都文京区本郷5-33-10 TEL（03）5800-9181
発売元：日商岩井株式会社 販売元：インフォコム

SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

初めての感動体験。
新戦略RPG!!

アルバート達の移動に合わせて画面がぐるんぐるん回転して気持ちいい?!　レベルやキャラによって移動力が違うので、一人だけ取り残されるとふくろだたきに合うぞ。

■対応機種：スーパーファミコン
■ジャンル：RPG
※画面は開発中のものです。

©1993 SUNSOFT
©1993 TOKAI ENGINEERING

価格9,600円(予価)

ALBERT ODYSSEY
アルバートオデッセイ

'93年3月、闘いが始まる

SUNSOFT

サン電子株式会社　愛知県江南市古知野町朝日250　TEL(0587)53-2192　テレホン案内(0587)55-1120

スーパーファミコン
は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
Victor
BATTLETECH®
Solid 3D simulation of Mech combat
2月26日
発売
希望小売価格
¥9,800
(税別)
宇宙が俺の戦場だ!
時は、31世紀。人類は宇宙の支配権をめぐって熾烈な戦闘を繰り広げていた。
戦場の主役となったのは、強力無比の戦闘用ロボット「バトルメック」であった。
主人公トビー・ストライカーは、一機のバトルメックを武器に傭兵パイロットとして、
広大な宇宙に飛び立つ。目指すは、家族のかたき、無国籍テロ集団「ダークウィング」。
■広大な宇宙に繰り広げられるロボットウォーズ!
■コックピット・ビューによる迫力の3Dバトル! ■舞台は全5タイプ15の惑星。
バトルテック
© 1993 ACTIVISION. All rights reserved. BATTLETECH is a registered trademark of FASA Corporation. © 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
発売元：ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

必殺技をあみだせ!
SUPER KICK BOXING
3月12日
発売
希望小売価格
¥8,800
(税別)
興奮保証のキック・ボクシング・ゲーム登場!
■超リアルなアニメーションによるスーファミ初のキック・ボクシング格闘ゲーム!
■使える技は、なんと55種類! その内13種類を試合で選択可能!!
■「自分」をゲームに登場させる「カスタマイズ機能」搭載!!
■もちろん二人対戦プレイ可能!!
■コンピューター・キャラクターはワールド・ランキング15位からチャンピオンまでの15人を用意。
スーパー・キック・ボクシング
© 1993 LORICIEL © 1993 ELECTRO BRAIN CORP JAPAN
発売元：エレクトロ・ブレイン・コーポレーション・ジャパン株
東京都港区六本木6-11-9 スウェーデンビル

D-SCOPE
DENGEKIスコープ

「SFCが変わるらしい」。この噂が、'93年いよいよ事実に！　任天堂の新開発チップが、今までのSFCを、ゲームを、変える。しかしチップの詳細は、まだ不明。そのベールを宮本さんの言葉ではぎ取ってしまおう。

創刊記念 特別インタビュー

任天堂ゲームディレクター

宮本茂の頭にあるこれからのゲーム

「1993年はポリゴン元年！ 今、作ってて、すっごく楽しいんです」

当てはめればSTG けれど楽しさは新次元

任天堂の新開発チップ〝スーパーFX〟をソフト内に搭載して、来年、すごいゲームが出てくるって話はもう有名。けれどチップについての正式発表は、「3次元をリアルに演出する高性能チップ」とだけ。そこで任天堂ゲームディレクター・宮本茂さんを直撃、そのスゴサを聞き出したのだ。

噂ではポリゴンチップらしいけど…。

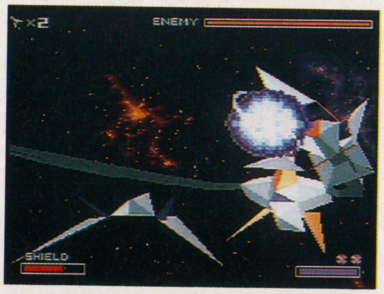
「そういう呼び方もあるんですが、画像処理チップと呼んだほうが的確です。『マリオカート』に積んだＤＳＰ(＊1)は演算中心。今度は画像処理で新しいものという感覚で」

新チップには画像処理のいろんな可能性(＊2)があって、その可能性の重大ポイントがポリゴンとのこと。ポリゴンとは、立体物を小さな面の集合体と考えて、計算でモニター上に表現するシステムだ。

「ポリゴンの絵ってカクカクしてるでしょ、客観的に見たらホントに簡単な図形ですよ。けれどもマリオだって図形ですからね。だから記号の良い悪いよりも、画面の中でどれくらいアニメーションするかとか、どれくらいの大きさで迫ってくるかとか、ポリゴンでそういう可能性に注目してます」

宮本さんのいうポリゴンの可能性とは、つまり3次元の表現のことだ。

「3次元の空間を切りとって画面の中に閉じ込めるというのは、すごいことですよ。ちょっとぐらい絵の質が落ちても、空間をよりうまく写し出せるほうに僕は魅力を感じてる。『アウターワールド』(＊3)が良い例ですね。主人公の顔は描き込んでないんですけども、マリオよりもポリゴンの『アウターワールド』のキャラのほうが生き生きしてるかもしれない。その違いです」



⬅見た目はカクカクしてると感じるかも。しかしその楽しさは新感覚。

マリオを生んだ宮本さんなら、ポリゴンをどう使う？　期待の第1弾ソフトは3ＤＳＴＧの『スターフォックス』だ。

「ＳＴＧっていう言葉はね、伝わりやすいんで使っているけれども、的確じゃない。飛んでいって弾を撃つんですから、ＳＴＧなんですけど。ゲームでホントに3次元の中を飛べば、プレイヤーはきっと混乱しますよね(＊4)。そこで目指すのは、一方向への3Ｄ。ゲーム性としてはＳＴＧと同じとこがあるんですけど、例えばゲートの下をくぐると頭の後ろあたりで〝シュー〟と音がして閉まる(＊5)とかね。そういう実際の空間を飛んでる感じのゲームにしたい」

既存ジャンルに当てはめてしまえばＳＴＧ。でも中身はＳＴＧという言葉以上の新しい感覚のもの。ここが大事なところだ。ポリゴンで作った3次元空間でのプレイ感覚は、ジャンルは同じＡＣＴでもＳＴＧでも、遊んだ感じが違ってくるんだって。

用語解説

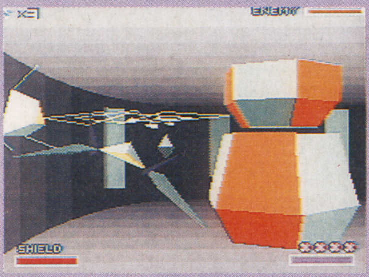
(＊1)演算スピードをアップさせ、『パイロットウィングス』のフライトシーンも実現させたチップ。(＊2)『F-ZERO』に使うとしたなら、少ないメガ数で出走マシン数を増やすことも可能。またスーパーＦＸには、バックアップＲＡＭ機能もある。(＊3)フランスで作られたポリゴンゲーム。映画的視点で、メッセージなしのドラマ性あるＡＣＴシーンを実現。発売／ビクター音産。(＊4)レーダーなどを充実させないと、3次元空間での位置・対象物との距離が把握できなくなるため。

ゲーム界の先端事情を鋭く探る情報ページ！

新チップ“スーパーFX”搭載第1弾ソフト

『スターフォックス』の魅力

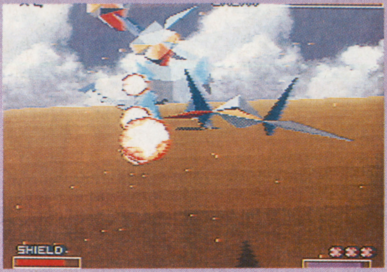
4人の主人公が編隊飛行する3Dシューティング。見た目はメカニカルなキャラのはずなのに、リアルな動きでどこか生きてるみたいに感じさせるとこが、ポリゴンならではなのだ。また写真のように、空間表現や奥行きも現実的。隕石が迫ってくるシーンも迫力。（2月21日発売予定、9,800円・込、8M）



⬅この奥行きの感じがいい。動いている画面はさらにリアルだ。

隕石が近づく迫力が違う

⬆隕石の接近！　SFCの拡大機能とは違う質感で迫ってくる。

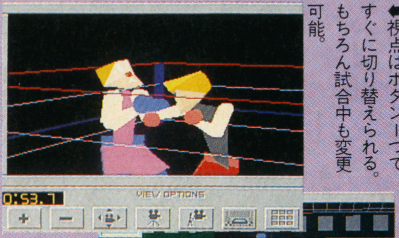


⬆ポリゴンなら、キャラは計算によりどんな角度からでも表現可能。だからスムーズな動きになる。

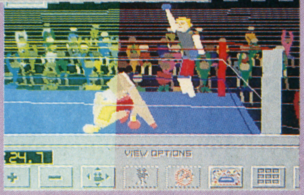
1993年のキーワードはポリゴン ポリゴンゲームはここが楽しい

サンプルソフト『4Dボクシング』

ポリゴン使用でいろんな視点から見るように切り替え可能なボクシングゲーム。パターンが決まった動きではなく、ポリゴンキャラは間接のつながりを計算して動く。この躍動感はキャラの呼吸を感じてしまうほどリアル。E. A.ビクターからPC版も発売される予定。



⬅視点はボタン一つですぐに切り替えられる。もちろん試合中も変更可能。



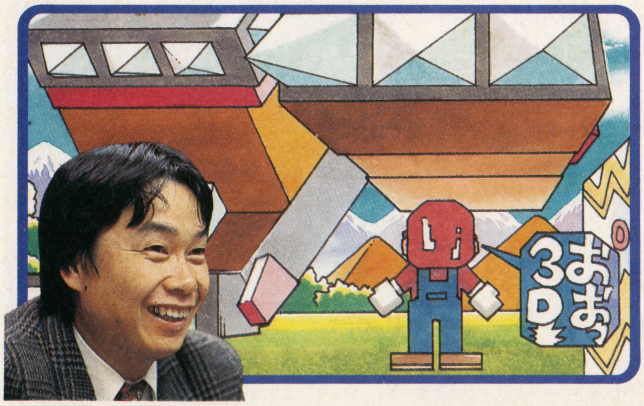
➡写真を見ただけでは感じられない躍動感は、生きているボクサーのよう。

©Nintendo ©1992 Electronic Arts ©1993 Electronic Arts Victor Inc.

ポリゴンがSFCで体感ゲーム世界を作る！

宮本さんがゲームを話すとき、よく〝箱庭〞に例える。ポリゴンでその箱庭は、さらに完成度を増しそうだ。今度は3次元の箱庭。「例えばホログラフとか、3Dももっと可能性があるんだろうけど、今はまず一段階。FCで立体っぽく見せていたのが、SFCのモード7(*6)でちょっと立体的になって、そしてポリゴンでよりリアルに立体に」

ポリゴンのリアルな空間を追求しよう。「例えば大きいドラゴン。画面いっぱいにドラゴンの細かい絵を描くよりも、3次元空間でぐうっとドラゴンを見上げるほうが、簡単な描写でも『すんごい大きな奴が出てきたな』って思うんですよね」



つまり感覚的なのだ。絵の細かさとかデカキャラとか、これまでのような見た目のハデさではないものにポリゴンゲームは向かう。ゲームにより直接訴えてくる〝感覚〞を表現するのだ。今まで気軽に使われていたリアルって言葉が、ホントの意味でのリアルになりそう。

「僕も表面的なリアルでなくて、空間自体がリアルになるっていう方向で考えているんです。今はいろんなことを探している状況で、例えば人間は2つの目で物を見てるから立体に見えるけど、ゲームは違う(*7)。そこに意外な落し穴がないか、とかね。そう考えてると、ゲームでしかできない変な世界ができるんじゃないかとか思ってます」

ゲームだけの変な世界。これは楽しそうだ。錯覚で成り立つような世界とかね。ポリゴンで実現する〝感覚ゲーム〞、これこそ家庭用ハードでの体感ゲームなのだ。

「今スーパーFXソフトを5本(*8)作ってて、すごく楽しいんです。新創刊の電撃スーパーファミコンもがんばってくださいね」

用語解説

(*5)任天堂は優れた立体音響システムの権利を持っている。ポリゴンとの組み合わせが期待される。(*6) SFCで回転・拡大などの機能を使うときに、プログラム上でモード7に設定。『F-ZERO』もモード7を活かしたゲーム。(*7)ゲームでは立体として画面に表示されるだけで、2つの目の視点の差で立体に見えることとは構造的に違いがある。(*8)具体的なジャンルはまだ秘密とのこと。しかし5タイトルのスーパーFXチップ搭載ゲームがもう制作進行しているのだ。

■ゲーム界のいろんなNEWSをまとめて公開。周辺情報も完全フォロー！

豊富なソフトと新ハードが話題のエレクトロニック・アーツ・ビクター社設立

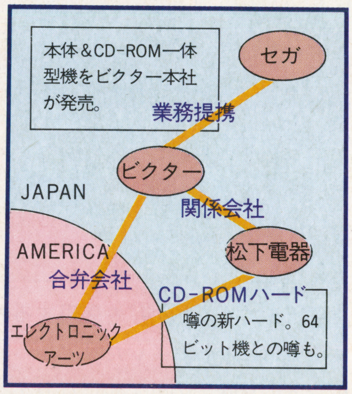
ビクター音産とアメリカのE.A.社が合弁会社を設立。11月下旬のこの出来事が、いま話題の的なのだ。

話題の1つはラインナップの多さ。海外ソフトの移植からスタートするE.A.ビクターは、'93年3月までに各ハードで15タイトルを発売する。「今後は海外からの移植だけでなく、オリジナルゲームも開発していきます」(E.A.ビクター広報)と今後の展開も期待される。

もう1つの話題が、アメリカのE.A.本社が松下電器と共同開発するCD-ROMハード。スペックは発表されていないが、かなり高性能なハードらしい。このハードの日本発売時期が注目されてる。噂では'93年にも発表があるようだぞ。

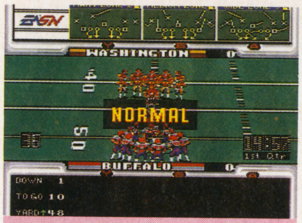
またビクターは、セガと提携して「ワンダーメガ」を発売している。このへんの会社関係が、微妙で話題。しかし「ワンダーメガ」はセガとビクター本社の提携、今回の会社設立はE.A.とビクター音産の合同出資。だから微妙なんてことはないみたい。E.A.ビクターは、SFC、MD、PCエンジンそしてパソコンと、幅広いメディアで活躍するソフトハウスになりそうだ。

⬆E.A.ビクターのオフィスは、このビルの中に。



エレクトロニック・アーツ・ビクターのSFC新作ラインナップ

※画面はジェネシス版

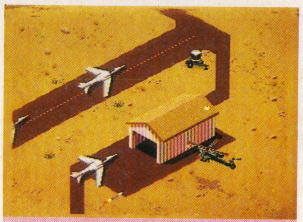


プロフットボール'93

●アメフトならではの、頭脳戦略のフォーメーションプレイや白熱の試合展開を、興奮そのままに再現する本格派。'92年の最新データを収録。(2月12日発売予定、8,900円)

NBAプロバスケットボール

●全28チームデータを収録するNBA(全米プロバスケットボール協会)公認ソフト。迫力のダンクシュートなど、動きも本物そのものだ。(2月26日発売、8,900円)



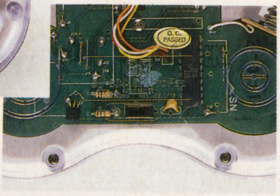
デザートストライク

●湾岸戦争をモチーフにした、ACTゲーム。あのフセインも登場するという凝りかたなのだ。TVのニュースを騒がせたパトリオットなどの最新兵器も登場。(3月発売、価格未定)

基盤が透けて見える！透明コントローラ発売

アメリカで発売中のスケスケコントローラが、日本に登場。サイズはちょっと大きめで、これがけっこう手になじむ。連射&スローモーション機能付き。(発売は12月中、3,980円、問い合わせ先:ベストコーポレーション、06-647-4412)

⬆スケスケだし、色使いもかわいいして人気が出そう。



➡基盤丸見えの裏面にはスローモーションスイッチが。

NEC&ヒューマンもユニット合弁会社設立で狙うのは!?

「ソフト武装したハード思考を大切にして」(ヒューネックス・中野氏)。「ヒューマンクリエイティヴスクールの卒業生の作品も取り上げて行きます」(ヒューネックス・鈴木氏)。こんな感じで、NECとヒューマンの合弁会社が設立された。PCエンジン・ユーザー注目のサードパーティがまた1社増えたってことだね。

⬆ヒューネックスの第1弾ソフトは、アクションRPG『マジクール』だ。これがPCエンジンのソフト強化作戦の第1弾となりそう。

©1992 Electronic Arts ©1993 Electronic Arts Victor Inc.

SFCとバーコードバトラーⅡが合体！

バーコードバトラーⅡで読み込んだデータを、ＳＦＣで対決させる、そんな夢のアイテムが登場。２種のハードをつなぐインターフェースが同梱されるソフト『バーコードバトラー戦記』（エポック社）が、その夢のグッズだ。２枚のバーコード合体に、武器や防具に変換されたバーコードでの装甲アップなど、あの楽しさがそのままにＳＦＣで展開する。対戦の幅も広がり、８人までの勝ち抜き戦やリーグ戦も可能。さらにバーコードを使った１人用のシミュレーションモードも。ＳＦＣで、シマシマ遊びがもっと楽しくなる！

⬆インターフェースに、ロムカセットとカード10枚のセット。発売日・価格は未定。

⬆合体やアイテム装甲で、バーコードキャラのグラフィックも変わる。

1Pモードも充実

⬆本格的ＳＬＧのノリ。

1月16・17日はラオックスのフェアで新作を

１月16・17日、東京秋葉原のラオックス・ザ・コンピュータ館の６階で、ゲームフェアが。出展メーカーは、ヒューマン、コナミ、メサイヤ、ウルフチーム、カルチャーブレーン、アイマックス、工画堂スタジオ、ＮＥＣアベニュー、SNK、ナグザット、マイクロキャビン、光栄、エポック社、タカラの14社。(問い合わせ先：ザ・コンピュータゲーム館、03-3251-3100)

⬆『餓狼伝説』のゲーム大会もあるぞ。

おもちゃ売れ筋データベースがニフティサーブで見られる話

いまや、おもちゃの売り上げランキングが、パソコン通信でわかってしまう時代なのだ。12月３日から「ニフティサーブ」でスタートしたこのネットは、日本玩具協会が提供するもの。日本全国の玩具専門店から集めたデータをもとにランキングを毎週発表。ゲームソフトを含む９つの部門、そして総合の売り上げランキングが、気軽に確認できてしまう。利用料金は１分間で90円。(問い合わせ先：日本玩具協会、03-3829-2513、担当、渡邊)

エニックスから、ドラクエのオフィシャルファンクラブ誕生

会員になれば、オリジナル名刺や特別会報が送られてくるぞ。(問い合わせ先：エニックス、03-5330-5955)

⬆こんなキットが送られてくる。

ゲームソフト売場担当者がキャッチする業界ウラ話

SHOPPER'S EYE

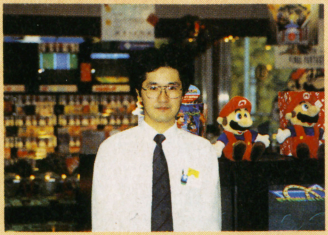
守ろう、ゲームソフトの未来 今ゲーム業界は危機に直面！

ちょっとショッキングなタイトルだけど、最近ソフトがたくさん発表されるのに対して全体的に質が低下しているような気がしませんか。

もちろん素晴らしい作品も多いのだけれど、売れるのは一部のヒット作ばかりで他の大多数のソフトはパッとしない、という傾向が続いているようです。ヒット作も半年以上のロングランになるものは数えるほどしかありません。そうするとゲームを作る人たちが苦心してよい作品を作っても１回限りの収入しかなくなってしまうわけです。特に日本では「著作権」という概念が希薄でゲームソフトを他の出版物などと同じような「作品」として扱う人がまだまだ少ないようです。ゲームを作る人が安心してよい作品作りに集中できる環境がないとだんだんつまらないゲームばかりになってしまいます。みなさんも流行だけを追わないで本当に良い「作品」を探しにきてくださいね。

今号のSHOPPER

ヤマギワ東京本店 鎌田重昭さん



任天堂、セガのコーナーが広いフロアいっぱいに展開。キレイな店内で未発売のソフトも無料でプレイできるとあって最近は勤め帰りの若い女性も多い。情報も早い！

©エポック社 1993／©EPOCH CO.,LTD. 1993 ©SNK／TAKARA AMUSEMENT

DRAGON QUEST I・II

ドラゴンクエストI・II

SFC	発売日未定		
	RPG	容量未定	Ⓑ
	エニックス		価格未定

まずエニックスから、SFC版『ドラクエI・II』。当初はCD-ROMで? なんて噂もあったけど、バックアップ付きカセットでの発売が決定したぞ!

2作まとめてSFCでプレイできる強力な復刻版!

まだまだ『V』の余韻がさめやらぬところだけど、今度はリバイバル版『ドラクエI・II』の発売が決定した。リバイバルといってもストーリー以外はほとんどNEW。しかも、1本のカセットに2本のゲームをまとめて収録する、ファンにとってはたまらないソフトなのだ。各所に大幅に改良が加えられていて、完成度はシリーズ中最高になるらしい。すでにクリアしたことのある人にとっても、また違った味わいがある魅力的なゲームになりそうだぞ。

まず、グラフィックは『V』をベースにSFCのスペックをフルに使ったものに。ファミコン版に比べてグッと立体的でリアルな画面を楽しめる。戦闘時の背景も『V』と同じように場所に合わせて再現され、臨場感あふれるバトルが展開されるのだ。『I』『II』の世界に改めて感動することになるだろう。

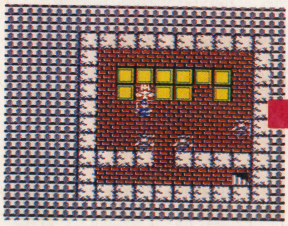
サウンドはもちろんステレオ対応。これまでモノラルでしか聴けなかったBGMを高音質で鑑賞しながらプレイできる。効果音も『V』同様のものが用意されて戦闘や各種イベントの楽しみも倍増だ。

とまあ、最新作だけあってクオリティだけでも期待できそうな作品になりそうだが、さらにもっと魅力的なのが操作性の改良だ。各シリーズで改良に改良を重ねてきたわけだけど、今回はオリジナルにこだわらず、最新作のいい部分を全部盛り込むそうだ。メッセージは『V』で好評だった漢字まじりの表示法が採用されて読みやすくなるし、買い物時のシステムも『V』と同じように誰が装備できて、能力がどれだけ上がるかを表示するものになる。そして、バックアップでセーブも楽々ってわけだ。

残念ながら、まだ発売日や価格は未定だけど、いつもスケジュールを狂わすゲームバランスの調整などはあまり必要ない。意外に早く完成するんじゃないかな?

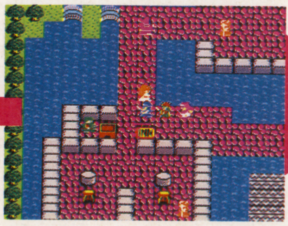
It's New グラフィックは『V』がベース

ドラゴンクエスト

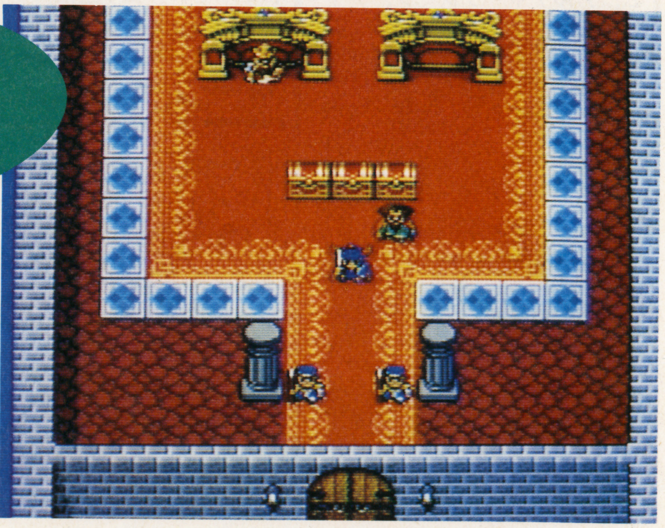


⬆オリジナル『ドラゴンクエスト』。

ドラゴンクエストII



⬆オリジナル『ドラゴンクエストII』。



➡これがSFC版『I』の王様の部屋の画面だ。グレードアップしたグラフィック! スゲエ!!

©エニックス イラスト/杉山真理

エニックス、スクウェアが衝撃の新RPGを発表！

ただの移植ではない？ 気になる『I』『II』のつながりは？

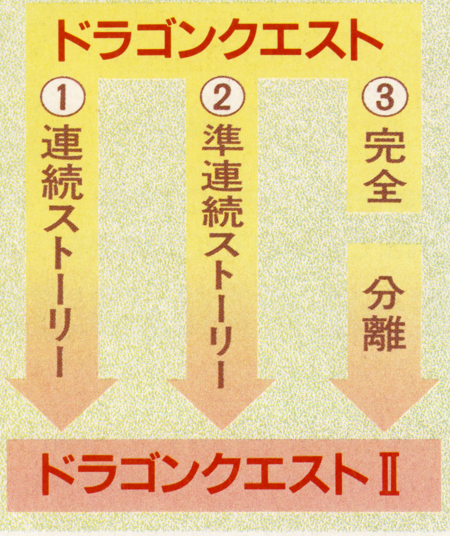
今回のソフトで一番気になるのが『I』『II』のつながり。実は、堀井さんの頭をもっとも悩ませているのがこの点なのだそうだ。もちろん、まだストーリーの組み立ては決まっていない。

ふつうに考えると『I』『II』を別々のゲームとして入れてしまえばいいのだろうけど、せっかくストーリーに歴史的な流れと連続性を持つ2つの作品なのだから、ちょっとした仕掛けを作りたい。でも、1本のストーリーにしてしまうと、『II』だけプレイしたい人には、『I』のプレイが面倒かもしれない……。ということで、2作のつながりを検討しているそうだ。

結果がどうなるかはわからないけど、オリジナルにはない仕掛けがあって再挑戦したくなるようなソフトになる可能性も高いぞ。

？ストーリーのつながりは？

ストーリーについては右の図のように3つのタイプが考えられる。①は、2本をまとめて大きな1本のストーリーにしてしまうもの。②は、『I』から順にプレイすれば、ある程度つながりのある物語を楽しめるけど、『II』からプレイを開始することもできるタイプ。そして③は『I』『II』それぞれを完全な独立したゲームとして収録するタイプ。確率的にいえば①はバランスの調整が難しいし、現実的じゃない。③は当たり前すぎて今までのファンには受け入れられにくい。結果として②が一番有力だと思うんだけど……。どんな仕掛けで連続性を持たせるのかはナゾだ。



？マップは共通？

もう1つ、関連性のあるゲームとして作る方法として、共通のマップを使うことが考えられる。みんなも知っているとおり、『II』にはアレフガルドが存存した。つまり『I』のマップを『II』のマップの一部として制作すればよいのだ。スケール的に問題があるけど、十分にありえることだ。

ちょっと復習 オリジナルのドラクエI・II

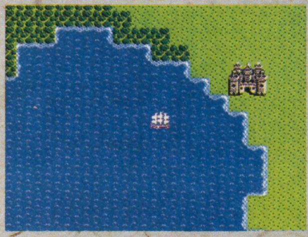
ドラゴンクエスト

ファミコン初のRPGとして登場。『ドラゴンクエスト』シリーズの原点となる作品だ。伝説の勇者ロトの血をひく主人公が、闇の支配者、竜王に奪われた光の玉を取り戻すため旅立ち、幾多の試練を乗り越えて冒険する物語。今から思えば、主人公1人だけで戦う非常にシンプルなシステムだが、基本はすでに完成されていた。

←堀井雄二、鳥山明、すぎやまこういち、中村光一というメインスタッフは当時から。

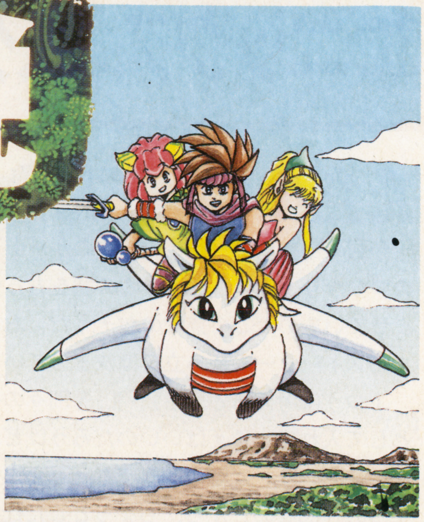
ドラゴンクエストII 悪霊の神々

『II』の主人公は3人。『I』の主人公とローラ姫のあいだに生まれた3人の子供たちの子孫という設定だ。再び世界を闇に導こうとする悪の大神官ハーゴンを倒すため、3人で力をあわせて戦うストーリーだ。初めてのパーティプレイと壮大なストーリーで『ドラクエ』人気は定着。シリーズ中最高傑作という声も高い。



←船の登場で一挙に広がった世界。難しさもシリーズ最高という評価が多い。

聖剣伝説2
せいけんでんせつ



SFC		
93年4月予定		
A・RPG	16M	Ⓑ
スクウェア		価格未定

『聖剣伝説』がSFCで登場！　名前はそうでも中身はまったく別モノだ。これまでのA・RPGの常識を打ち破る、スクウェアの超意欲作なのだ。

まったく新しい感覚のアクションRPG誕生!!

スクウェアの新作にはいつも驚かされるけど、今度もまたまたやってくれそうだ。とにかく、そのシステムがすごい。簡単にいうと、アクションとコマンド選択を融合(ゆうごう)したRPGという感じかな。こうした試(こころ)みはこれまでにもあったけど、アクションまたはコマンド選択のどちらかが主体になっていて、画面切り替えでアクション、あるいはコマンド選択のモードに移り変わるものがほとんどだった。ところがこのゲームは、画面切り替えがなく、すべての行動が同じスケールで、同じ画面の中で展開される。とてもゲーム進行がスムースなのだ。

また、アクションでありながらパーティ制を導入(どうにゅう)しているのも画期的(かっきてき)だ。3人のメンバーを意のままに動かせる。まさに誰もが待ち望んでいた夢のシステムなのだ。

すべて同じスケールで展開

町

➡話を聞いたり、買い物したり。典型的なRPGの画面といった感じの風景だ。

コマンド選択

⬅コマンド選択はリングと呼ばれるアイコンで行う。画面が切り替わることはないのだ。

フィールド

➡町から外へ出てもスケールはそのままだ。のどかな旅といったイメージだ。

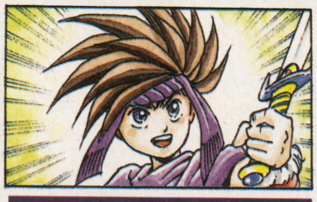
戦闘

⬅モンスターが現れると、そのまま戦闘に。ちょうど、『ゼルダ』のような感じだ。

⬆建物に入って情報を集めよう。おっと2階もあるぞ！階段のそばには入口があるけど、コレ勝手口？

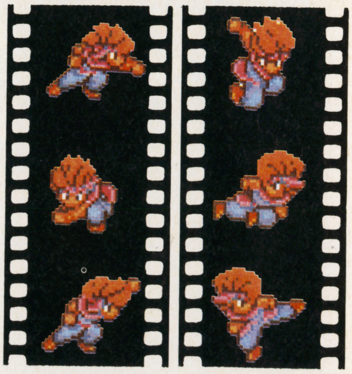
主人公はこの3人！

主人公は3人。すべてプレイヤーが操作できるキャラクターだ。それぞれ個性的な能力を持ち、多種多様の攻撃パターンと必殺技で暴れ回るのだ。名前はすべて自分で決めることができるぞ。



性別♂　年齢16歳

剣や武器による攻撃を得意とする少年だ。偶然にもパワーを失った聖剣を引き抜いてしまい、真の勇者になって聖剣(せいけん)を蘇(よみがえ)らせるための旅をすることに……。



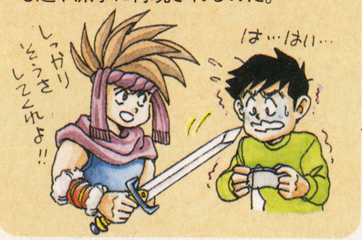
©スクウェア　イラスト／はしもとのりお

同時に3人を操作！ アクション＋コマンドでリアルタイム戦闘

同時に３人を操作する戦闘で、しかもアクションプレイ――。なんだか難しくて忙しそうだなあ、と思うかもしれないが、実際はまったくそんなことはない。基本的にプレイヤーが操作するのは３人のうちの１人だけだ。他の２人は、コンピュータが自動的に判断して戦ってくれるのだ。もちろん、いつでも操作するキャラを変更できるから、ほとんど３人のキャラを意のままに操れるってわけ。また、コマンド選択による魔法攻撃なども、同じこの画面で実行できるため、１人が接近して武器攻撃しているあいだに、他のキャラが後方から魔法で援護するなんてフォーメーションも簡単。戦闘の楽しみ方は無限にあるのだ。

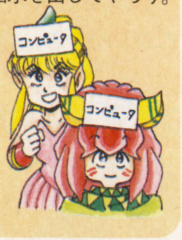
自分で操作するキャラ

自分で操作するキャラは、ほとんど一般的なアクションゲームと同じように操作できる。個性的な必殺技も用意されていて十分にテクニックを駆使したバトルを楽しめるぞ。グラフィックも超ド派手に再現されるのだ。



コンピュータで動くキャラ

コンピュータで動くキャラクターたちも、状況を判断しながら十分すぎるくらい働いてくれる。攻撃・回復魔法なども的確な場面で使ってくれるのだ。ポイントとなるところでは、操作するキャラを変更して指示を出してやろう。そうすれば、ほとんど自分がイメージしているとおりの戦い方で、メンバー全員が動いてくれるはず。これでパーフェクト！



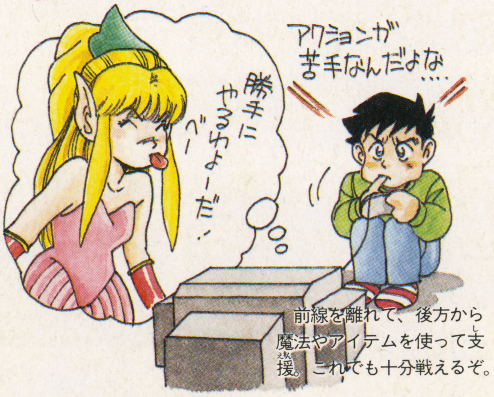
アクションが苦手でも大丈夫 コマンド選択だけでも戦えるぞ！

たとえば、純粋にアクションを楽しみたいなら、操作するキャラを武器攻撃が得意なキャラにしておいて、魔法中心のキャラをコンピュータに任せておけばいい。逆にアクションが苦手なら、接近戦をコンピュータに任せて、魔法攻撃が得意なキャラを操作して、後方から援護してやればいい。プレイヤーのレベルとか、テクニックとかに関係なく楽しめるシステムなのだ。

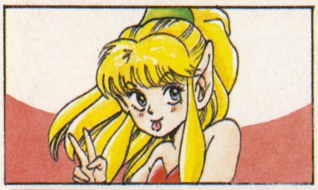
腕に自信があるなら

接近戦でバリバリ戦う。魔法攻撃や回復は２人に任せ、思う存分暴れ回ろう。

ラクして進みたいなら

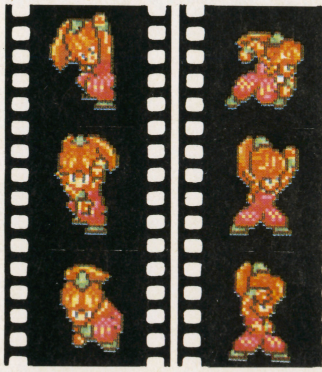


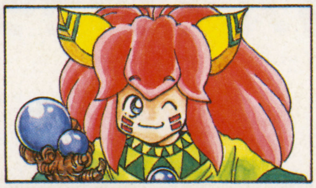
前線を離れて、後方から魔法やアイテムを使って支援。これでも十分戦えるぞ。



性別♀　年齢17歳

回復系の魔法と格闘戦を得意とする少女だ。富豪である父が決めた結婚に反発し、父の陰謀によって魔女討伐に向かった恋人を探すため家を出てしまう……。





性別・年齢不詳

攻撃魔法を得意とする妖精の子ども。マナの減少によって起こった精霊の森の洪水によって迷子に……。主人公の少年と出会い、ともに旅をすることになる。

アクションを中断せずに命令！ それがリングコマンドだ

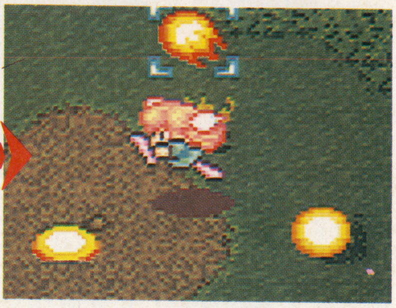
戦闘シーンへの画面切り替えがなく、しかも3人のキャラクターを主人公とするゲーム。そこにコマンド選択の複雑なウインドウが表示されてしまったら、せっかく統一されたイメージやリアルタイム性がそこなわれてしまう。

そこで開発されたのがリングコマンド。武器や魔法、アイテム類の選択をスムーズに素早く、しかも画面の背景を消すこともなく行える。まったく新しいコマンド選択方法である。

リングは、いつでもどこでも呼び出すことができ、操作しているキャラのまわりに表示される。リングには武器、防具、魔法、アイテムなど6種類あり、まず、何を変更するかを✚ボタンの上下で選択。それを✚ボタン左右で回転させ、使用するものを決定する。すべてのアイテムがアイコンによって表示される（アイテム名も同時に表示）から、見た目にもわかりやすく操作性も抜群にいいってわけだ。

また、リングが表示されているときは戦闘アクションがストップしている。戦略をじっくり考え、武器や魔法をゆっくり考えることができるぞ。

⬆戦闘中にヨロイの変更を指示した状態。このとき戦闘はストップされ、しかも背景も消えないという。これはスゴイ。



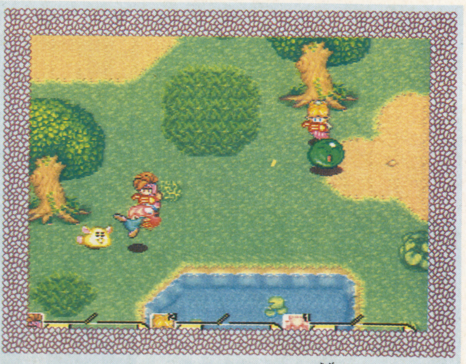
魔法は精霊を選びさらに種類を選ぶのだ

魔法にだけは2段階のリングがある。『聖剣伝説』の魔法は精霊が起こすものという設定。だから、どの精霊を使うかを選び、何の魔法を使うかを選ぶ仕組みになっているのだ。精霊には回復系とか攻撃系とかの種類があり、これによって魔法を体系的に分類。素早く使いたい魔法を選べるようになっているわけだ。

もしかして2人同時プレイも？さらに3人も？

つい最近、ＳＦＣにもマルチタップが発売され、業界では多人数プレイがこれからの流行になるのでは？　といわれている。そう、これはあくまで予想だけど、もしかしたら『聖剣伝説2』は複数プレイヤー対応を念頭において開発されたソフトじゃないかという推理ができるわけ。

もちろん、1人で3人のキャラを操作できる喜びは大きいけどさ、2人、3人でプレイできたら、もっともっと楽しいゲームじゃないかと思う。いまのところスクウェアさんはノーコメントだけど、全面否定はしていない。2人プレイについては技術的にも難しいことじゃないし、なんとなく盛り込まれそうな気配なのだ。また、3人プレイもマルチタップ対応を考慮すれば開発は難しくないらしい。これも実現する可能性が高いとみたぞ！



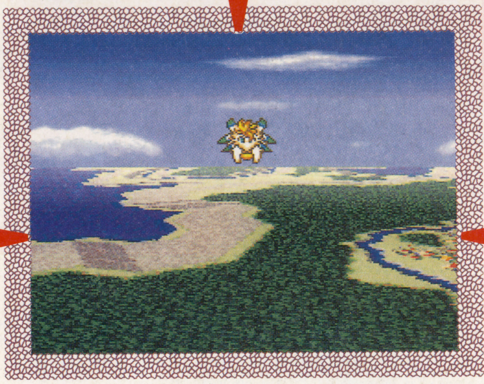
⬆いよいよ多人数プレイが本格的な流行の兆しを見せている。『聖剣伝説2』の3人同時プレイも実現されるだろうか？

チョコボに続くアイドル?「空飛ぶ珍獣」フラミー登場!

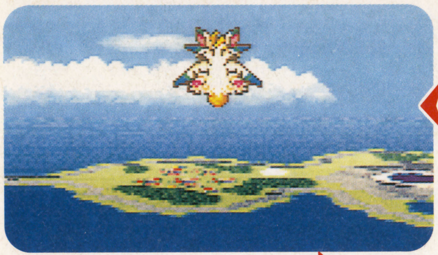
飛空艇とかチョコボとか、いつも乗り物に凝っているスクウェアのゲームだけど、今回もまたまたやってくれました。その名は「フラミー」。ゲーム中盤以降に登場し、主人公たちを乗せて自由に飛び回ってくれる可愛いヤツだ。驚くべきは、その眺め！上から横から下からと、自由に視界を変更して、下の世界をいろんな角度から見ることができることだ。へたなフライトシミュレーションより、スゴイって感じ。

まるでフライトシミュレーション！全方位、全角度パノラマ展望だ！

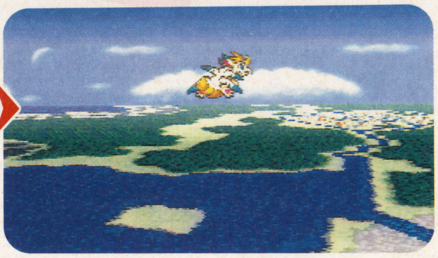
上にまいりま〜す



うしろにだってまいりま〜す



横にまいりま〜す



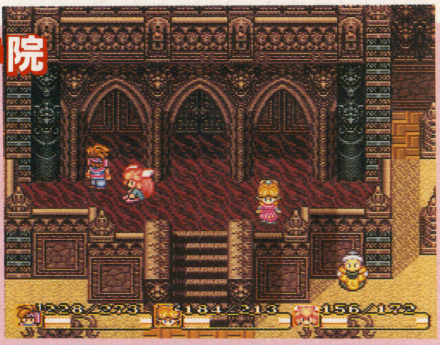
そして……降り立つところはもちろん

謎に満ちた広大な世界

フィールド

なかなか複雑そうな地形だけど、通れないのは谷だけ。谷は橋を使って渡るしかないのだ。

寺院



ここは寺院。当然、なんらかの秘密が隠されているのだろう。立体的でリアルなグラフィックも見ものだぞ。

町

町には多くの人たちがいて、いろんな情報をくれる。仲間もここで見つけるのかな。

ダンジョン

霧がかかって幻想的なダンジョン。モンスターたちと出会うと、そのまま戦闘に突入するのだ。

『聖剣伝説』の根底にある 神秘のエネルギー マナとは?

ＧＢ版『聖剣伝説』との関連は、その世界観。「マナ」と呼ばれる神秘の力の存在だ。全宇宙を変えうるともいわれるそのパワーは、善にも悪にも働く。目には見えないものだが、世界にはその力の象徴が存在する。この「マナの樹」もその１つなのである。

SOFT RANKING
ソフトランキング

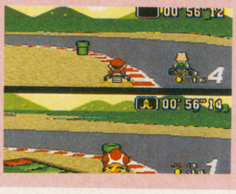
SUPER FAMICOM 売り上げ BEST 15

年末の新作ラッシュ期を前に大ヒットソフト『ドラクエV』がペースダウン。代わって『スーパーマリオカート』が定番の強みを発揮してトップを獲得したぞ。

1 スーパーマリオカート 51,487

任天堂	
8月27日発売	
¥8,900(込)	RCG

勢いの弱まった『ドラクエV』をかわしてトップを快走中。このまま年末もぶっちぎるのか？　次号での『ＦＦＶ』との戦いも見ものだ。



2 ウィザードリィV 42,057

アスキー	
11月20日発売	
¥9,800	RPG

さすがにヒットシリーズの最新作だけのことはある。初登場ながらトップに迫る勢いだ。これでまた多くの『Ｗｉｚ』マニアが誕生するんだね。

3 ドラゴンクエストV 39,493

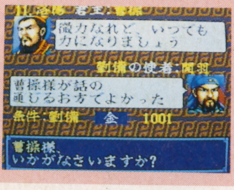
エニックス	
9月27日発売	
¥9,600	RPG

'92年の顔ともいうべき『ドラクエV』も、ここまで勢いが弱まった。ファンとしては早くも次が気になるところだけど、続編は出るのかなあ？

4 三國志III 25,143

光栄	
11月8日発売	
¥14,800	SLG

待望の『三國志』スーパーファミコン版。熱心なＳＬＧマニアからの支持に支えられて上位にランキングされている。ここ当分は売れ続けそう。



5 真・女神転生 19,845

アトラス	
10月30日発売	
¥9,800	RPG

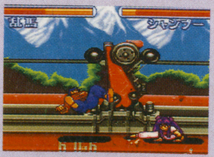
異色のカルトＲＰＧ。神と人間と悪魔など、扱っているテーマが高度なだけに遊び手も限定されてしまったのか？完成度の割には低い順位。

順位	タイトル	本数	メーカー	発売日	価格	ジャンル
6	ストリートファイターII	15,017	カプコン	6月10日発売	¥9,800	ACT
7	スーパー桃太郎電鉄II	13,254	ハドソン	8月7日発売	¥8,800	ETC
8	レナス	12,937	アスミック	11月13日発売	¥9,600	RPG
9	ミッキーのマジカルアドベンチャー	11,074	カプコン	11月20日発売	¥8,500	ACT
10	アクスレイ	9,425	コナミ	9月11日発売	¥8,800	STG
11	大戦略エキスパート	8,841	アスキー	9月25日発売	¥9,800	SLG
12	スーパー麻雀大会	6,925	光栄	9月12日発売	¥9,800	ETC
13	提督の決断	6,528	光栄	9月30日発売	¥14,800	SLG
14	ファイナルファンタジーIV	5,876	スクウェア	'91年7月発売	¥8,800	RPG
15	ロマンシング サ・ガ	3,612	スクウェア	1月28日発売	¥9,500	RPG

SUPER MARIO CLUB　らんま1/2 爆烈乱闘篇

SFC	12月25日発売	メサイヤ	¥9,600	ACT

●ゲームの概要●２人対戦もできる格闘ＡＣＴ。個性豊かなキャラが活躍。
●総評●前作よりも登場キャラが増え、原作に忠実な内容で感情移入ができる。格闘ゲームとしての完成度も高い。
●長所●選択できるキャラやゲームモードが多く、ステージもバラエティがある。
●短所●必殺技が強すぎて、一試合が短時間で終わりやすい。
●販売予想本数●50万本



11月9日から11月22日までの売り上げデータを完全チェック!

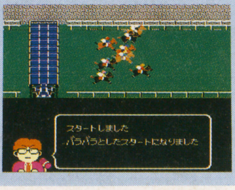
FAMICOM 売り上げ BEST 10

「有馬記念」を前にますます盛り上がる競馬熱。そんな動きを反映してか『ダビスタ』2本が1、2位独占の快挙を達成。これじゃ他のソフトの立場がない!?

1 ダービースタリオン 全国版 32,146

アスキー	
8月29日発売	
¥7,200	SLG

巷の競馬ブームも手伝って堂々1位。いわゆるゲームフリーク以外の人々も巻き込んでいるため、売れ行きは長く好調かと思われる。



2 ベスト競馬 ダービースタリオン 11,593

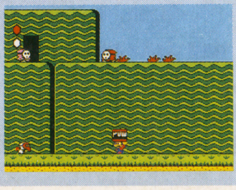
アスキー	
'91年12月発売	
¥6,800	SLG

なんと2位は前作の『ダービースタリオン』。シリーズでワン・ツー・フィニッシュを決めるところがすごい。世間の競馬熱の高さよ!

3 スーパーマリオUSA 9,152

任天堂	
9月14日発売	
¥4,900(込)	ACT

『ダビスタ』2本におさえられたものの、定番の強みで3位にランキング。シリーズの他の作品とは違うアクションが見ものだ。



4 ヨッシーのたまご 7,154

任天堂	'91年12月発売	¥4,900(込)	PZG

5 スーパーマリオブラザーズ3 6,501

任天堂	'88年10月発売	¥6,500(込)	ACT

6 ドラゴンボールZ Ⅲ 6,214

バンダイ	8月7日発売	¥7,800	RPG

7 ベストプレープロ野球スペシャル 5,198

アスキー	10月16日発売	¥7,500	SLG

8 テトリス2+BomBliss 4,859

BPS	'91年12月発売	¥6,500	PZG

9 ドラゴンクエストⅣ 4,417

エニックス	'90年2月発売	¥8,500	RPG

10 ナイトガンダム物語3 3,598

バンダイ	10月23日発売	¥7,800	RPG

FROM USA USAから届くホットな情報

	ゲーム名	メーカー名
1	STREET FIGHTER 2 —ストリート ファイター2—	CAPCOM USA —カプコン—
2	SUPER MARIOKART —スーパーマリオカート—	Nintendo of America —任天堂—
3	SOUL BLAZER —ソウルブレイザー—	ENIX America Co. —エニックス—
4	WINGS 2 —ウイングス2—	NAMCO —ナムコ—
5	JOHN MADDEN '93 —ジョン マッドン—	ELECTRONIC ARTS —エレクトロニック アーツ—

●海外ソフトの問い合せは「メッセサンオー」に●(住所)東京都千代田区外神田3-14-8 (電話)03-3255-3443 (営業時間)10:00~19:30/年中無休

このコーナーでは、スーパーNESの人気ソフトをタイムリーに紹介。日本とアメリカの両方で発売されるソフトも多いから、違いを比較してみるのも楽しいかもね。今週は、『スト2』と『マリオカート』が、トップ争いを展開。人気ソフトはやっぱり世界共通だね。

スーパーNES注目ソフト
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST
SQUARE SOFT —スクウェア—

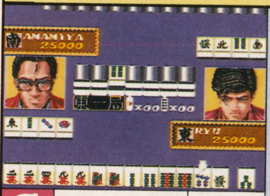
アメリカでは、11月に発売されたA・RPGだ。『ファイナルファンタジー ミスティック クエスト』なんて、すっごく気になるタイトルでしょ。メーカーもスクウェアだし。でも、内容は『ファイナルファンタジー』や『聖剣伝説』とも違うんだ。ちょうど、その2本を足して2で割った感じかな? 日本でも発売して欲しい1本だよね。

新作CHECKER

新作チェッカー

4人の電撃チェッカーズが、これから発売されるソフトを評価（チェック）！ 生き字引きから専門家まで、自分のレベルのチェッカーを見つけてソフトを買うときの目安にしてね。

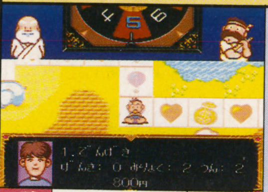
哭きの竜 麻雀飛翔伝



人気のコミック「哭きの竜」が麻雀ゲームに。ストーリーにそって対局していくアドベンチャーモードも魅力。

SFC	
12月25日発売	ETC
I・G・S	￥9,800

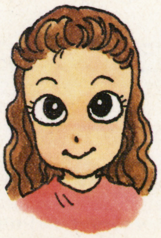
大爆笑 人生劇場



変化に富んだ人生を1～6人で楽しめるスゴロクゲーム。キャラの成長やイベントがあってストーリーも充実。

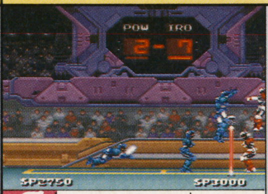
SFC	
12月25日発売	ETC
タイトー	￥8,500

NEW GAME CHECKERS

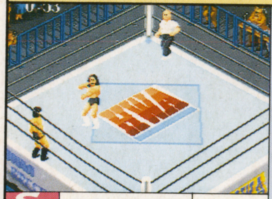
チェッカー	哭きの竜 麻雀飛翔伝	大爆笑 人生劇場
オタピー大竹 ゲーム歴10年の生き字引き ゲームの守備範囲が広い。ACTならなんでもこなす。『ゴエモン』や『スーマリ』が好き。	**7** このテの麻雀ゲームにはつきもののルール設定モードがないのは、ちょっとツライ！ せめてフリー対局ぐらいは、自由にルール変更ができるようにしてほしかった。原作が原作だけに、対戦相手も全体的に強い。それなりの実力を持っていないと楽しめないかも……。	**7** これといって新しいところはないけれど、SFCになってグラフィックなども格段にキレイになっている。このテのゲームが好きな人ならば、買ってみてもいいかも……。友だちとワイワイ遊ぶと盛り上がることマチガイなし。ただし、1人で遊ぶにはちょっとツライかもしれない。
アイドル弥生 ゲーム好きのアイドル  仕事が不規則なため、ゲームをするのが唯一の趣味。お気に入りは『ストII』や『ゼルダ』。	**6** かなり辛口の麻雀だわっ！ なかなかあがれないし、これまでの麻雀ゲームの中では難しい方だと思う。3つあるモードのうち、竜を捜すアドベンチャーモードが一番面白かったかな。ただ、個人的にはサシ麻雀ってイマイチ好きじゃないので、できれば4人設定でプレイしたかったよー。	**6** マップやキャラが前作よりグンと良くなった。でも全体的に短くなり、ボリュームがなくなってしまったみたい。内容を楽しむというよりも、大勢でプレイして先にゴールするのを競うって感じ？ せっかくかわいいグラフィックなんだから、前作みたいに内容が濃ければ良かったのにね。
びいず羽岡 マニアックなゲーマー 音楽にうるさく、忍耐のいるゲームが好き。『ロマ サ・ガ』や『ウィズ』がイカスらしい。	**4** なんか……おそい。まあ、オレは麻雀のルールを知っている程度の素人だから、コンピュータの思考ルーティンが強いのか弱いのかはいまいちわからないんだけど……。せっかくの原作キャラの個性が、ゲームに登場するキャラ自体に生かしきれてないのが残念な気がする。音も……ヘン。	**8** 冬の少人数でのパーティなんかにもオススメがこれ。システムはただのスゴロクなんだけど、同じマスに止まってもイベントは違うし人生の分かれ道もいっぱい。自分じゃ絶対に送りたくないような人生を楽しめちゃうのだ。さすがに、1人プレイだと楽しみは半減しちゃうけどねぇ。買う。
ビショップ小峯 おなじみのゲーム専門家 ゲームは触感だ！が信条。操作感のいいゲームが好き。例えば『コントラ』とか『ストII』とか。	**5** まず「哭きの竜」という素材がタイトすぎる気がする。それに「哭きの竜」を知っているプレイヤーなら、人並み以上に麻雀にウルサイはずだから、この作品の操作性や表示のレスポンスの悪さには、かなり不満を感じるのではないだろうか？ 麻雀ゲームとして未熟な部分が目立った1本。	**7** FC版は、荒削り（あらけず）な部分もあったが、イベントやギャグのブッとんだおもしろさが魅力だった。いっぽうSFC版は、実にていねいな作りで、キッチリまとまっている反面、ブッとんだおもしろさがナリをひそめてしまったようだ。個人的にはFC版の荒っぽさが好きだったのでちょっと残念。

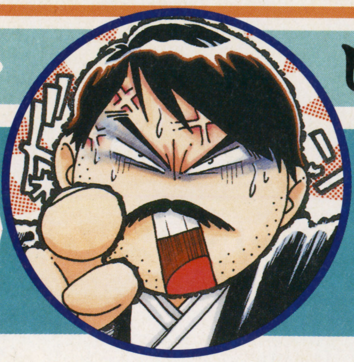
イラスト／杉山真理

年末年始のゲームをばっちり評価しちゃうぞ

テクモスーパーNBA バスケットボール	スーパーバレーII	らんま½ 爆烈乱闘篇
NBAの選手たちが実名で登場する、臨場感たっぷりのバスケットゲーム。操作が簡単で2人対戦も楽しめる。	 アーケードで人気のサイドビューのバレーボールゲーム。プロテクターを装備した近未来のバレーも楽しめる。	『らんま』の格闘ACTシリーズ第2弾。前作に比べてキャラが大きくなり、数もなんと12人に増えている。
SFC 12月25日発売 SPG テクモ ¥8,900	SFC 12月25日発売 SPG ビデオシステム ¥8,900	SFC 12月25日発売 ACT メサイヤ ¥9,600
7 選手たちの動きがスピーディーでテンポよくゲームを進めることができる。コンピュータに勝つのはなかなか難しいけれど、2人で対戦すればかなり熱くなれるんじゃないかな。ただ、たまにどの選手がボールを持っているのかがわからなくなってしまうことがあるのが気になる。	**8** 基本的な操作がカンタン！ 時間差攻撃やクイック攻撃などを使おうとすると、少しは複雑な操作になるけど、慣れてしまえば問題ないレベルだ。それに操作法を説明するモードがあるのもこのテのゲームではありがたい。これならSPGが苦手なボクでも安心して遊べるぞ。	**7** 前作と技の出しかたが違っていて、連続技のパターンも作りやすい。シナリオ（1人用）モードをプレイするときは、必殺技に頼ってしまいそうだけど、対戦プレイは盛りあがりそう。そのほかオプションでタイムの有無を選択できるようになって、遊びかたの幅も広がっているのがいい。
8 3ポイント決まった時はすごくうれしいっ！ シュートの種類もたくさんあるから本物っぽくていいわ。バスケのチームは詳しくないけど、それでも十分楽しめたの。ただ、手前のサイドラインから知らず知らずのうちに出ちゃうことが度々あって。そこだけはプレイしづらかったかなあ。	**6** 2人対戦の時はけっこう白熱しちゃう。サーブも種類が豊富にあって、強力なスパイクが決まったりすると嬉しいっ。打つタイミングで球が赤く光ってくれるのもいいのよね。ただ画面表示がせまくって、全コートを見渡せないから、ブロックをミスするとレシーブを打てなかったりしてツラいわ。	**7** キャラの動きや表情なんかが細かくていねいに作られていて、それを見るだけで笑えちゃう。特に玄馬パンダは超かわいい！ らんま好きな人には絶対おススメね。対戦モードは別として、シナリオモードと団体戦モードは結果的にあんまり違わないので、もうひと工夫あればもっと良かったな。
6 NBAの選手の実名入りなのはいいんだけど、テクモお得意の操作プレイヤー選択システムが、慣れるまでかなり難しい。ゲームの展開が早いから、操作が追いつかないのだ。対COM戦なんかだと、最初のうちは何もできないまま負けちゃうもん。良くも悪くも海外市場がメインのゲーム（？）。	**7** これはもう、デキはバッチリ。操作もそんなに難しくないから、バレー好きにはたまらない1本でしょう。個人的にも好きです。でも、横からしかプレイヤーを見れないシステム上、TVのりの実況を加えてもゲームが地味になるのはしょうがないのかなぁ。取り込みっぽい絵もトホホだし。	**7** 待望の2作目。しかし、よくしゃべる。原作＆アニメのファンは、それだけでも買い。キャラも多くなったし、必殺技も多彩、コンフィグでジャンプや攻撃のボタンを自分好みにできるのもグッドだしね。キャラごとの強さに格差があるのと、技のでるタイミングが微妙にあいまいなのが残念。
7 勢いにまかせて適当なプレイをしてもそれなりに楽しめる作品だ。練習をすれば、より高度なプレイもできるようになる。選手がキビキビとよく動くので、プレイしていて気持ちがいい。でも、内容があっさりしているためにのめりこみ度が低く、なんとなく物足りなさを感じたのも事実。	**8** ボタンひとつの簡単操作なのに、けっこうエキサイトする。いたずらにテクニカルな内容にせずとも、ツボさえしっかりおさえれば、バレーボールの雰囲気やプレイ感覚を充分に再現できることを見事に証明してくれている秀作。ゲーム作りにおいては、こういう割り切り方が重要だと思う。	**8** 前作に比べ、格闘ゲームとしては薄味になってしまった感はあるが、キャラクターそれぞれにストーリーを用意するなど、キャラゲームとしての魅力に磨きがかかっている。作品の性質から判断すると、正しい進化だと思う。ゲーム難度も手ごろなので、全キャラクリアを目標にプレイしよう。

わたしたちを電撃チェッカーズと呼んでください

スーパーファイヤープロレスリング2	エルファリア	ヨーロッパ戦線
 ＳＦＣ用マルチタップを採用することで、最大４人同時プレイが可能になった白熱プロレスゲームの第２弾。	アイテムの合成やマップの移動など、新システムがいっぱいのＲＰＧ。壮大なストーリーは感動的だぞ。	第２次世界大戦中のヨーロッパを舞台にしたウォーＳＬＧ。シナリオは６つあり、２人プレイも可能だ。
SFC　12月25日発売　ＳＰＧ　ヒューマン　¥8,500	SFC　１月３日発売　ＲＰＧ　ハドソン　¥9,500	SFC　１月16日発売　ＳＬＧ　光栄　¥12,800
7 キャラクターの動きが、モデルになっているレスラーたちの特徴をよくとらえていて、見ているだけでも楽しい。技が多彩で、それぞれの技の出しかたや出すタイミングを把握するのは大変だけど、このシリーズをやり慣れた人にはなんてことないだろう。マニアックなゲームだぞ。	**7** いろいろと新しいシステムがつめこまれていて、そういった意味では楽しいソフト。でも、それだけに『ドラクエ』タイプのＲＰＧに慣れきってしまったプレイヤーには遊びづらく感じられるかも……。ゲーム序盤に、移動、戦闘、メルドシステムなどについての説明がほしかった。	**7** マップ上に表示されているユニットが、部隊ナンバーで示されているというのはちょっと味気ないカンジがするし、ひと目でその部隊の内容がわからない。ＳＬＧとしては、特殊部隊で情報収集したり、本部に増援を要請するなどといった要素もあってなかなかおもしろいんだけどね。
4 キャラクターが小さいのがイマイチね。どんなワザを出しても、やっていることがよくわからないんだもの。せめてもう少し大きければ、それなりに迫力も出ただろうし、ちょっともったいない感じ。キャラクターも数の多さより、それぞれの個性を活かした方が良かったと思うわ。	**8** アイテム装備のメルドや町を解放するたびにレベルアップしちゃうとことか、とにかく目新しいシステムにびっくり！キャラも多くて、そのストーリーも結構楽しかったりする。ただ、全体的に見ると同じことの繰り返しって気がしちゃうの。経験値稼ぎがイヤ！　って人にはオススメね。	**5** パソコン版で話題を呼んだバードビュー（斜め上からの見下ろし型の画面）の戦闘が再現されていなくて残念。ヘクスがないのには好感が持てるし、純粋に戦闘だけを楽しむ分には問題ないかもね。ただ、コマンドやフィールドの操作性がいまいちなのが難点かしら。
6 基本的にレスラーが変わって、マルチタップ対応になり、同時４人プレイが可能になっただけ。あんまり『１』との大きな違いはないのだ。ＰＣの『ファイプロ３』ではレスラーのエディットモードが付いてるんで、期待してたのになぁ……。元がいいから充分楽しいけど、物足りない気が……。	**6** シナリオクリア型のＲＰＧ。よくある感じです。操作性、システム、どれをとっても良くできてるんじゃないかな。ただ……これは個人的な趣味の問題なんだけど、キャラクターの顔がどうしても好きになれない！　特にちびキャラの顔がダメ。それさえなきゃ、もうちょい点数が上がったのにぃ。	**6** まず、地味。光栄のＳＬＧは基本的に地味なんだけど、このゲームは特に……。システムもいまいちわかりにくいし。でも、そういうところが大丈夫な人には超おすすめの１本かな。こたつでじっくりと頭を悩ませたいなら買いでしょう。音楽も軍隊っぽくってかっこいいしね。
8 ハデさには欠けるものの、プロレスの間合いやリズム感のようなものがしっかり再現されている。レスラーの多彩さも魅力だ。コンピュータとの対戦が、ややワンパターンな感じはするが（簡単という意味ではない）、プロレスを心得ている人間同士の対戦は間違いなくエキサイトする。	**7** 独自のゲームシステムや操作法がのみこめれば、かなり楽しめる作品なのに、説明不足のため、とっつきが悪くなってしまっている。演出もいまいちで、ストーリーへののめりこみ度も低い。フォントの読みにくさも気になった。システムだけなら評価できるが、全体のまとまりがいま一歩。	**6** ハッキリ言って、第２次世界大戦もののＳＬＧが好きな上級者向けの１本。ごく普通のプレイヤーだったら、最初に行う士官の能力決定のところで、うんざりしてしまうだろう。細部にこだわる姿勢も大切だと思うが、ゲームとしてのおもしろさ、プレイアビリティにも目を向けてほしかった。



ビショップ小峯の オレ的に言えば

電撃スーパーファミコン創刊とともに始まる、ビショップ小峯の辛口トークコーナー。マンネリ&沈滞ぎみのTVゲーム界にカツを入れるため、大暴れしてやるぜ！

第1回のオレ的テーマは

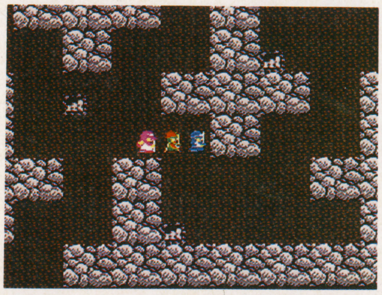
「RPGって、何がおもしろいの?」

なかなかやめられないRPGは麻薬‥‥‥？

みなさん、こんにちは。新雑誌の創刊とともにこんな連載コーナーをスタートしてもらって、とっても光栄に思っているビショップ小峯です。このコーナーでは、特定のゲームのレビューをするのではなく、TVゲーム全般について、総合的に話をしていこうと考えています。いうなれば、私の頭のなかにある「ゲーム論」を書いていくコーナーというわけです。また、私の意見に対する読者のみなさんの意見や反論を随時募集して、ゲームについての誌上討論会を展開しようとも考えています。そんなわけで、よろしくおつきあいください。

……と、第1回のあいさつが終わったところで、よそいきの書き方はオワリ。あとはいつもの調子でいくぞ。今回は、RPGについて考えてみよう。11月末の『ドラクエV』にはじまり、『真・女神転生』『ウィザードリィV』『FFV』と、この冬は〝大作〟〝名作〟と呼ばれるRPGが勢ぞろいした。ファミコン初のRPG『ドラゴンクエスト』が発売されたのが86年。それから6年の間に、それこそ数え切れないほどのRPGが発売された。なかには「なんでこれがRPGなんだ！」と、激怒させられた作品もあったが、6年の時間を経るうちに、淘汰されるべきものは淘汰されていき、現在生き残っている作品は、いずれもプレイしていて楽しいと思える魅力を持ったものばかりのようだ（かならずしも言い切れないけど……）。

それにしても、RPGは何がおもしろいのだろう？　確かに私も『ドラクエI』や『II』のころは、ドキドキしながらダンジョンを探検したし、1回1回の戦闘にワクワクしたのも憶えている。しかし、最近のRPGは、ダンジョン歩きは面倒くさいだけだし、戦闘中にはしょっちゅう居眠りしてしまう。とはいうものの、いちどプレイを



⬅『ドラクエII』の最後の洞くつのダンジョン。苦労させられました。

⬅みんなはもう『FFV』を終わらせたかな？ 感想を送ってきてくれ。

はじめてしまうと、ストーリーが気になって、やめることもままならない（ストーリーがつまらなかったら、すぐやめるけど）。ゲームとしての魅力がなくなっているのに、ストーリーがおもしろいからプレイを続ける……こんなのは、ゲームの本質からはずれていないだろうか？

おっと、もうスペースがなくなってしまった。くわしい話は次回にゆずることにしよう。みんなも、RPGの何が楽しいのか、よーく考えてみてね。じゃあまた！

●結びの一句●

モンスター
遭うたび眉間に
シワが増え

このコーナーでは、読者のみなさんからのおたよりを募集します。私の考えに対する反論、『ドラクエ』『FF』などのRPG作品のどこが好きか、おもしろいかなど、みなさんの意見をどんどん送ってください。待ってます！

ハガキのあて先

〒101 東京都千代田区神田神保町
2−22−11　カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
「ビショップ小峯のオレ的に言えば」係

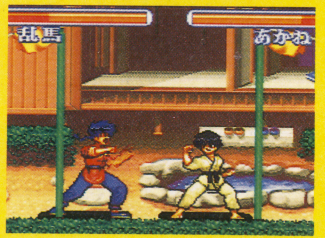
1992年末も新作ラッシュ！

12月の新作発売タイトル数は“42”。例年以上の勢いだ。1月には16本と、新作ラッシュはさらに続く。今年は『ドラクエV』発売という大事件があったため、衝突を避けて発売が年末にずれたゲームもあるみたい。本誌ではその中から独自に注目ソフトをピックアップし、独自の攻略法で年末のビッグウェーブに挑戦！

➡電撃攻略ポイント

各ページのマーク(左)がついている欄は、そのゲーム攻略の強力なポイントとなるので要チェック！

➡『ガンダム外伝2』はストーリー重視のRPGながら13人パーティなど見どころも多い。

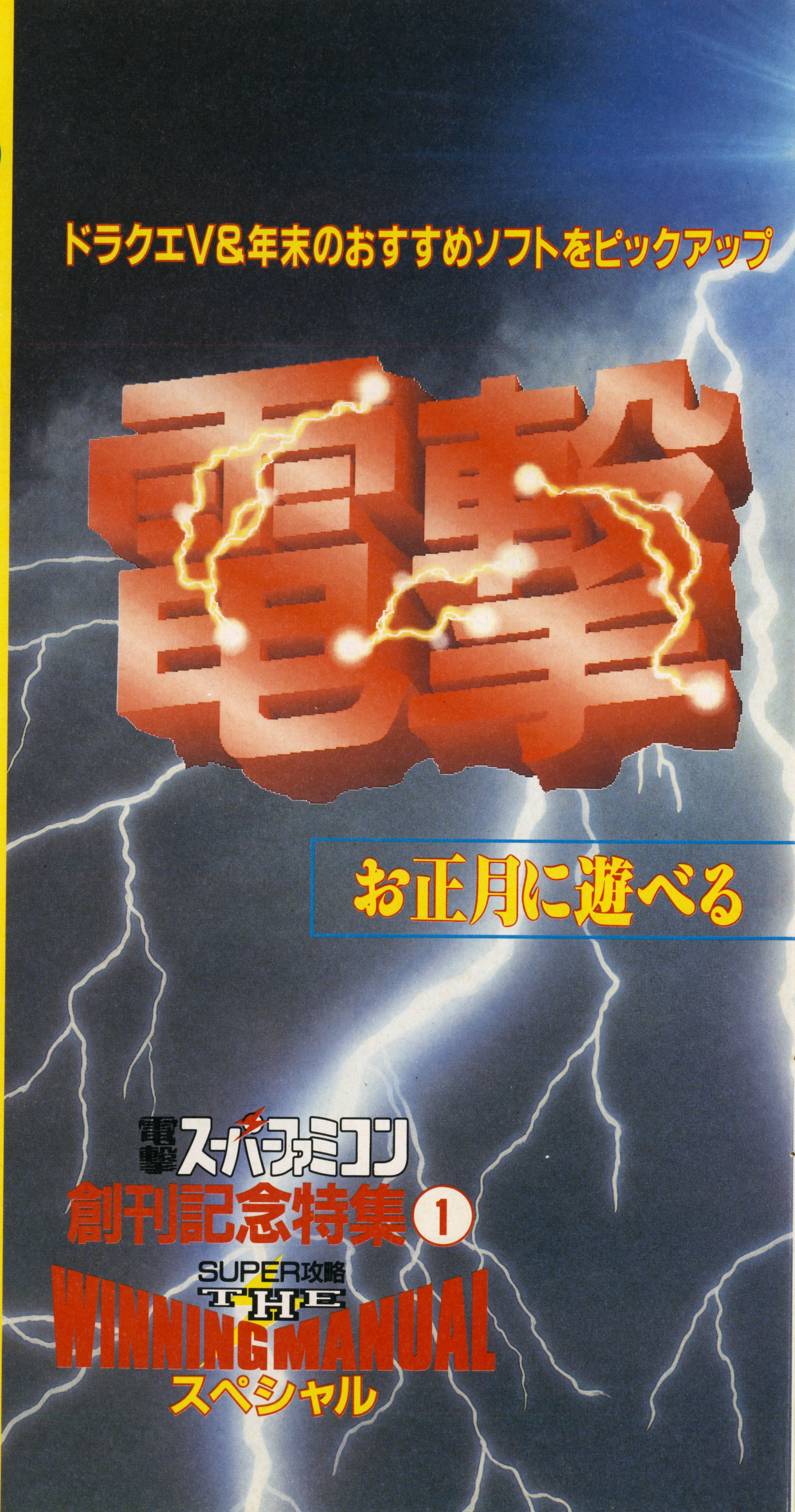


⬅格闘ACTの続編、『らんま1/2』。登場キャラが増え、やりごたえはバツグン。

年末年始ソフトピックアップ

タイトル	ジャンル	PAGE
ドラゴンクエストV	RPG	(P38)
SDガンダム外伝2〜円卓の騎士	RPG	(P44)
らんま1/2〜爆烈乱闘篇	ACT	(P48)
タイニートゥーンアドベンチャーズ	ACT	(P52)
弁慶外伝	RPG	(P56)
エルファリア	RPG	(P60)
半熟英雄(ヒーロー)	SLG	(P64)

ドラクエV&年末のおすすめソフトをピックアップ



お正月に遊べる

電撃スーパーファミコン創刊記念特集①

SUPER攻略 THE WINNING MANUAL スペシャル

冬休みのゲーム対策はこれでOKの完全攻略特集

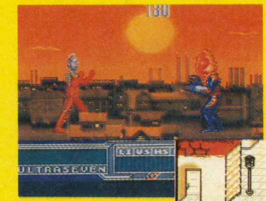
攻略

ベストソフト7本

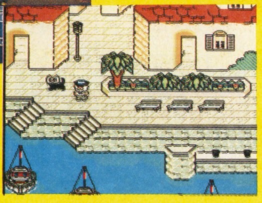
年末年始、バタバタと忙しいクセに、なぜか心はウキウキ。1年がいい年だったから？　お年玉が多かったから？　いや、欲しいゲームが手に入ったから！　でも、攻略本を読んでしまったばかりに、早解きしてゲームを楽しみきれなかった。そんな経験ってないか？　電撃の攻略キーワードは“ゲームを楽しむ”こと。けれど、ゲームに行き詰まったキミの悩みも解決させちゃう。それが"電撃攻略"だ！　ゲームの難関をポイント攻略するから、謎解きの感動はそのまま。ついに新体験のゲーム攻略がスタートするのだ。良いゲームをじっくり楽しみ、バッチリ攻略しちゃおうぜ！

1993年も注目ソフトが!!

ＲＰＧにしてもＡＣＴにしても、1993年に発売される予定のゲームは、今年以上のパワーを持って自分たちの出番を今か今かと待っている。『MOTHER2』『ウルトラセブン』を始め『ノイギーア』など、今までにない個性を持ったゲームが次々と登場しそうだ。



⬅懐かしくも斬新な『ウルトラセブン』。カプセル怪獣も登場。



➡今回のストーリーはどうなるのか、興味いっぱい『MOTHER2』。

1993年 注目ソフトリスト

メタルマックス2		
データイースト	RPG	2月下旬
MOTHER2 ギーグの逆襲		
任天堂	RPG	4月予定
伝説のオウガバトル		
クエスト	SLG	3月12日予定
NFLフットボール		
コナミ	SPG	3月予定
ノイギーア		
ウルフ・チーム	A・RPG	3月予定
アルバートオデッセイ		
サンソフト	S・RPG	3月予定
ジャングルウォーズ2 古代魔法アティモスの謎		
ポニーキャニオン	RPG	3月19日予定
ファイナルファイトII（仮）		
カプコン	ACT	'93年春発売
エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡		
セタ	RCG	3月5日予定
摩陀羅2		
コナミ	RPG	発売日未定
ウルトラセブン		
バンダイ	ACT	'93年春発売

ロゴＣＧ／川村 浩
PHOTO／(株)フューチャー 真津義仁 世界文化フォト

仲間モンスター41匹徹底分析！

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

SFC	発売中	
RPG	12M	Ⓑ
エニックス		¥9,600

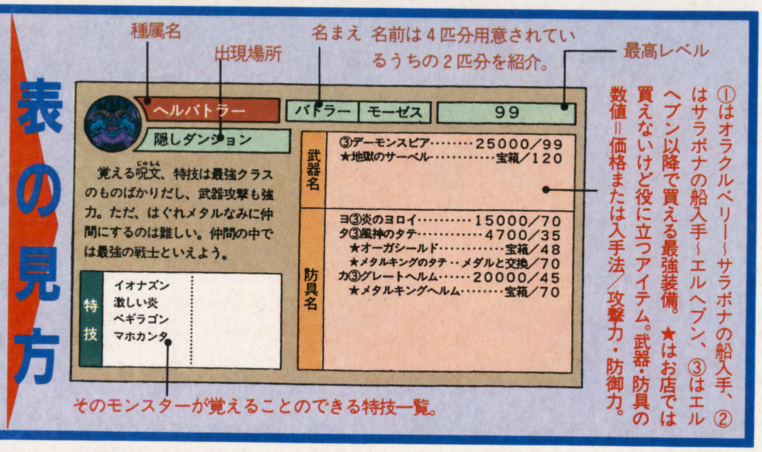
攻略ポイント

マークがついてるのは編集部オススメのモンスター。仲間集めの参考にしてね。

仲間モンスター大図鑑

『ドラクエV』に登場する仲間モンスター全41種のデータはこれで完ペキ！　ゲームの序盤、中盤、終盤のお店で買うことができる最強装備、モンスターが覚える特技やモンスターの特徴など、キミが知りたいデータがバッチリだ。まだ仲間にしていないモンスターは、これでチェックしておこう。

表の見方



スライム

名まえ：スラリン／スラぼう　最高レベル：99

出現場所：サンタローズの洞くつ

モンスターとしては一番弱いスライムも、辛抱強く育ててやれば頼もしい仲間になる。レベル99まで育てると、最強の〇〇攻撃"灼熱の炎"を覚えるのだ。

特技	
ニフラム	?
スクルト	?
ルカナン	?
リレミト	?
?	?

武器名	
①②やいばのブーメラン	1500／25
③炎のブーメラン	13000／65
★オリハルコンのキバ	宝箱／115
★メタルキングの剣	コインと交換／130

防具名	
ヨ①スライムの服	330／20
②魔法のヨロイ	12000／60
③シルクのビスチェ	18800／60
★メタルキングヨロイ	宝箱／95
タ①マジックシールド	3400／22
②③みかがみのタテ	33000／55
★メタルキングのタテ	メダルと交換／70
カ①②シルクハット	2000／20
③風の帽子	5000／28
★メタルキングヘルム	宝箱／70

ブラウニー

名まえ：ブラウン／ボコボコ　最高レベル：99

出現場所：オラクルベリーの町周辺

力が強くて防具もそれなりに装備できるので、序盤では使える。でも、いくら育てても特技を覚えないので、スライムナイトを仲間にしたら交代させよう。

特技：なし

武器名	
①石のオノ	700／20
②ウォーハンマー	6500／60
③ビッグボウガン	37000／110
★魔神のかなづち	宝箱／70

防具名	
ヨ①鉄の胸あて	1000／23
②③魔法のヨロイ	12000／60
★メタルキングヨロイ	宝箱／95
タ①青銅のタテ	370／11
②③炎のタテ	17000／40
★メタルキングのタテ	メダルと交換／70
カ①②鉄仮面	3500／25
③グレートヘルム	20000／45

スライムナイト

名まえ：ピエール／アーサー　最高レベル：99

出現場所：ラインハット城周辺

武器・防具はメタルキングシリーズを装備できるし、回復、攻撃の両方の呪文を使いこなす万能モンスター。終盤まで末長く使えるモンスターなのだ。

特技	
ホイミ	?
マホトラ	?
ベホイミ	?
キアリー	
?	

武器名	
①くさりがま	900／27
②まどろみの剣	6300／55
③デーモンスピア	25000／99
★奇跡の剣	メダルと交換／100
★メタルキングの剣	コインと交換／130

防具名	
ヨ①鉄のヨロイ	1200／25
②魔法のヨロイ	12000／60
③ミラーアーマー	30000／80
★メタルキングヨロイ	宝箱／95
タ①鉄のタテ	720／16
②③みかがみのタテ	33000／55
★メタルキングのタテ	メダルと交換／70
カ①②鉄仮面	3500／25
③グレートヘルム	20000／45
★メタルキングヘルム	宝箱／70

ドラゴンキッズ

名まえ：コドラン／ドラスケ　最高レベル：30

出現場所：ラインハット城周辺

MPを消費しない特技を覚えるので、MPを節約したいときにはこいつを馬車の外に出しておくといい。ただ、あまり賢くないので言うことを聞いてくれないことも。

特技	
火の息	
甘い息	
火炎の息	
激しい炎	

武器名	
①石のキバ	240／12
②③氷のやいば	9000／70

防具名	
ヨ①鉄の胸あて	1000／23
②③銀の胸あて	5000／40
タ装備できるものなし	
カ①②シルクハット	2000／20
③グレートヘルム	20000／45

DQV ㊢情報

★メタル系モンスター攻略法★毒針、デーモンスピアなど敵の急所を突くことがある武器、魔神のかなづちなどの「かいしんの一撃」が出やすい武器などを装備していれば、メタル系モンスターを倒す確率はアップする。パルプンテも、危険は大きいけれど、うまくいけば敵を全滅させることさえあるのだ。

©エニックス

※モンスターのデータは編集部で独自に調べたものです。※防具表の「ヨ」＝ヨロイ、「タ」＝タテ、「カ」＝カブトを表します。

爆弾ベビー

ニトロ ｜ バグピー ｜ 15

サンタローズの村周辺

メガンテ＆体当たりという自爆型の特技しか覚えない。しかも、レベルは15でストップしてしまう。序盤に戦士として使えるだけのモンスターなのだ。

特技	
メガンテ	
体当たり	

武器名
①②やいばのブーメラン……1500／25
③炎のブーメラン………13000／65
★マグマの杖…………………宝箱／63
★悪魔のツメ…………………宝箱／90

防具名
ヨ①鉄の胸あて…………1000／23
②③銀の胸あて…………5000／40
タ①～③うろこのタテ…………180／7
カ①②鉄カブト…………1100／16
③グレートヘルム……20000／45

ドラキー

ドラきち ｜ ラッキー ｜ 99

サンタローズの村周辺

ラナルータを覚えてくれるので、町で昼と夜のメッセージを全部聞きたいときに便利。戦闘ではあまりパッとしないので、無理に仲間にする必要はない。

特技	
マヌーサ	?
ラリホー	?
ラナルータ	
不思議な踊り1	
?	

武器名
①②やいばのブーメラン……1500／25
③炎のブーメラン………13000／65
★マグマの杖…………………宝箱／63
★悪魔のツメ…………………宝箱／90

防具名
ヨ①鉄の胸あて…………1000／23
②③銀の胸あて…………5000／40
タ①～③うろこのタテ…………180／7
カ①②鉄カブト…………1100／16
③グレートヘルム……20000／45

クックルー

クックル ｜ ピーコ ｜ 20

オラクルベリーの南

戦闘補助の呪文を主に覚えるモンスター。だけど、あまりいい防具を身につけることができないので、あまり戦闘向きじゃない。ワンポイントで使おう。

特技	
ルカナン	?
マヌーサ	?
ラリホー	?
メダパニ	?
?	

武器名
①やいばのブーメラン……1500／25
②③炎のブーメラン……13000／65
★妖精の剣…………………宝箱／85
★悪魔のツメ…………………宝箱／90

防具名
ヨ①鉄の胸あて…………1000／23
②銀の胸あて…………5000／40
③水の羽衣…………14800／55
★ダークローブ…………宝箱／55
タ装備できるものなし
カ①②シルクハット………2000／20
③風の帽子…………5000／28

ビックアイ

ガンドフ ｜ アイリン ｜ 20

神の塔

ＨＰ回復の呪文が使えるイエティといったカンジのモンスター。だけど、おたけびやなめ回しなど相手の動きを止める特技がないのは残念だ。

特技	
ベホイミ	?
冷たい息	
力ため	
まぶしい光	
?	

武器名
①②やいばのブーメラン……1500／25
③炎のブーメラン………13000／65
★グリンガムのムチ‥コインと交換／100

防具名
ヨ①身かわしの服………3000／28
②銀の胸あて…………5000／40
③水の羽衣…………14800／55
★ダークローブ…………宝箱／55
タ①鉄のタテ…………720／16
②③炎のタテ…………17000／40
カ①鉄カブト…………1100／16
②③知力のカブト……13000／40

ホイミスライム

ホイミン ｜ スラッポ ｜ 99

神の塔

ＨＰ回復呪文だけでなく、キアリー、キアリクなどの回復呪文を覚えてくれる。**終盤まで使えるぞ。**ただ神の塔でしか出現しないので非常に仲間にしにくいぞ。

特技	
ホイミ	?
ベホイミ	?
キアリー	?
キアリク	?
?	

武器名
①②やいばのブーメラン……1500／25
③炎のブーメラン………13000／65
★オリハルコンのキバ………宝箱／115
★メタルキングの剣‥コインと交換／130

防具名
ヨ①②カメのこうら………2500／33
②③魔法のヨロイ……12000／60
★メタルキングヨロイ………宝箱／95
タ①マジックシールド……3400／22
②③みかがみのタテ‥‥33000／55
★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ①②シルクハット………2000／20
③風の帽子…………5000／28
★メタルキングヘルム………宝箱／70

くさった死体

スミス ｜ ロバート ｜ 30

サンタローズの洞くつ

武器や防具はいいものを装備できるんだけど、「運のよさ」の数値が低くて呪文にも弱いのでダメージを受けやすい。「毒攻撃」は使えるんだけど……。

特技	
なめ回し	?
毒攻撃	
冷たい息	
誘う踊り	
?	

武器名
①のこぎり刀…………1200／27
②まどろみの剣…………6300／55
③デーモンスピア………25000／99
★地獄のサーベル…………宝箱／120

防具名
ヨ①うろこのヨロイ…………350／15
②③ブラッドメイル……6500／45
★デビルアーマー…………宝箱／65
タ①～③青銅のタテ…………370／11
★ダークシールド…………宝箱／37
★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ①鉄仮面…………3500／25
②③知力のカブト……13000／40
★メタルキングヘルム………宝箱／70

イエティ

イエッタ ｜ ホワイト ｜ 40

ラインハット城周辺

敵の動きを封じたり、冷気攻撃の特技を覚える。力も強くて、序盤から中盤にかけて、パーティの主力として活躍してくれるけど、終盤ではちょっと不安!?

特技	
おたけび	?
冷たい息	?
甘い息	?
力ため	
?	

武器名
①②やいばのブーメラン……1500／25
③炎のブーメラン………13000／65
★グリンガムのムチ‥コインと交換／100

防具名
ヨ①身かわしの服………3000／28
②銀の胸あて…………5000／40
③水の羽衣…………14800／55
★ダークローブ…………宝箱／55
タ①鉄のタテ…………720／16
②③炎のタテ…………17000／40
カ①鉄カブト…………1100／16
②③知力のカブト……13000／40

ダンスニードル

ダニー ｜ カッポレ ｜ 25

ラインハット城周辺

運がとても良くて、敵の攻撃をひらりとかわすのが得意。でも、それ以外の能力がパッとしないので、あまり戦闘に参加させたくないモンスターだ。

特技	
不思議な踊り1	?
不思議な踊り2	
ねむり攻撃	
不思議な踊り3	
?	

武器名
①②やいばのブーメラン……1500／25
③炎のブーメラン………13000／65
★マグマの杖…………………宝箱／63
★悪魔のツメ…………………宝箱／90

防具名
ヨ①鉄の胸あて…………1000／23
②③銀の胸あて…………5000／40
タ①～③うろこのタテ…………180／7
カ①②鉄カブト…………1100／16
③グレートヘルム……20000／45

DQV ㊙情報

★「まんたん」コマンドでも節約★命令を〝じゅもんせつやく〟か〝じゅもんつかうな〟にしておくと、「まんたん」コマンドを使ったときに、効率よく回復してくれる。たとえば、30ポイントくらいのダメージで、普通ならベホイミをかけて全快させるところをホイミを使って回復するようになるのだ。

※神の塔＝修道院の南の塔のこと。

イラスト／杉山真理

まほうつかい

マーリン | メルビー | 99

ポートセルミの町周辺

数多くの攻撃呪文をマスターできるのが魅力。だけど、魔法使いだけに重いヨロイは装備できない。敵の攻撃がキビシクなる中盤以降は出番がなくなる？

特技	
マホトーン	?
メラ	?
ギラ	?
ベギラマ	
?	

武器名
①鉄の杖……850／22
②鋼鉄のムチ……7400／65
③復活の杖……45000／66
★マグマの杖……3000／65
★グリンガムのムチ‥コインと交換／100

防具名
ヨ①身かわしの服……3000／28
②魔道士のローブ……6800／37
③水の羽衣……14800／55
★ダークローブ……宝箱／55
タ①〜③うろこのタテ……180／7
★ダークシールド……宝箱／37
カ①〜③シルクハット……2000／20
★山彦の帽子……宝箱／25
★サタンヘルム……宝箱／30

キラーパンサー

？ | ？ | 99

カボチ村の西の洞くつ

大きなキバを見てもわかるように攻撃力はなかなかのもの。だけど、防具があまりいいものを装備できないために、終盤では使いにくいモンスターだ。

特技	
気合いため	
おたけび	
いてつくはどう	
いなずま	

武器名
①鋼鉄のキバ……2000／35
②③氷のやいば……9000／70
★悪魔のツメ……宝箱／90
★オリハルコンのキバ……宝箱／115

防具名
ヨ①鉄の胸あて……1000／23
②銀の胸あて……5000／40
③水の羽衣……14800／55
★メタルキングヨロイ……宝箱／95
タ装備できるものなし
カ①鉄カブト……1100／16
②③グレートヘルム……20000／45
★幸せの帽子……宝箱／35
★メタルキングヘルム……宝箱／70

パペットマン

パペック | プッペ | 30

ルラフェンの町周辺

敵の呪文攻撃に強い。そのうえマホトーン、マホカンタなどの呪文が使えるので、攻撃呪文を使うモンスターと戦うときにはありがたい仲間だ。

特技	
不思議な踊り2	?
マホカンタ	?
不思議な踊り3	?
マホトーン	?
?	

武器名
①鋼鉄の剣……2000／33
②まどろみの剣……6300／55
③ビッグボウガン……37000／110
★地獄のサーベル……宝箱／120
★メタルキングの剣‥コインと交換／130

防具名
ヨ①鉄のヨロイ……1200／25
②③魔法のヨロイ……12000／60
★メタルキングヨロイ……宝箱／95
タ①鉄のタテ……720／16
②③ドラゴンシールド……7700／30
★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ①②鉄仮面……3500／25
③グレートヘルム……20000／45
★メタルキングヘルム……宝箱／70

爆弾岩

ロッキー | ドッカン | 20

サラボナの南の火山周辺

仲間になりにくいモンスター。そのわりには、これといった長所もないし、特技もあまり使えないものばかりだ。ただ珍しい(？)だけの仲間モンスターなのだ。

特技	
メガンテ	
気合いため	
体当たり	
メガザル	

武器名
①のこぎり刀……1200／27
②まどろみの剣……6300／55
③デーモンスピア……25000／99
★地獄のサーベル……宝箱／120

防具名
ヨ②③ブラッドメイル……6500／45
★デビルアーマー……宝箱／65
タ①〜③青銅のタテ……370／11
★ダークシールド……宝箱／37
★メタルキングのタテ……宝箱／70
カ①鉄仮面……3500／25
②③知力のカブト……13000／40
★サタンヘルム……宝箱／30
★メタルキングヘルム……宝箱／70

キメラ

メッキー | トビー | 60

サラボナの南の火山周辺

最初からベホイミを使えるので回復用のメンバーとして馬車の中に待機させておくと便利。成長させれば、リレミト、ルーラなど移動用呪文も覚えるぞ。

特技	
ベホイミ	?
冷たい息	?
ラリホー	?
ベホマ	?
?	?

武器名
①②やいばのブーメラン……1500／25
③炎のブーメラン……13000／65
★妖精の剣……宝箱／85
★悪魔のツメ……宝箱／90
★マグマの杖……宝箱／63

防具名
ヨ①鉄の胸あて……1000／23
②銀の胸あて……5000／40
③水の羽衣……14800／55
★ダークローブ……宝箱／55
タ装備できるものなし
カ①②シルクハット……2000／20
③風の帽子……5000／28

ベホマスライム

ベホマン | ベホック | 50

山奥の村の北の洞くつ

ベホマラー、ベホマズンでパーティがピンチになったときのＨＰ回復もＯＫ！　ザオリクなど復活呪文も使いこなす回復のエキスパートなのだ。

特技	
ベホマ	?
ベホイミ	?
スカラ	?
スクルト	
?	

武器名
①②やいばのブーメラン……1500／25
③炎のブーメラン……13000／65
★オリハルコンのキバ……宝箱／115
★メタルキングの剣‥コインと交換／130

防具名
ヨ①カメのこうら……2500／23
②③魔法のヨロイ……12000／60
★メタルキングヨロイ……宝箱／95
タ①マジックシールド……3400／22
②③みかがみのタテ……33000／55
★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ①②シルクハット……2000／20
③風の帽子……5000／28
★幸せの帽子……宝箱／35
★メタルキングヘルム……宝箱／70

おどる宝石

ジュエル | リッチー | 7

サラボナの南の火山内

最高レベルに達すれば、強力な攻撃呪文バギクロスを覚える。だけど、あまり賢くないので呪文を思うように使ってくれない。仲間にするのも難しいぞ。

特技	
ルカナン	?
メダパニ	?
マホトーン	?
不思議な踊り1	
?	

武器名
①石のキバ……240／12
②③鋼鉄のキバ……2000／35

防具名
ヨ①〜③カメのこうら……2500／33
タ装備できるものなし
カ①〜③シルクハット……2000／20
★山彦の帽子……宝箱／25

キングスライム

キングス | クラウン | 30

メダル王の島

攻撃呪文(特技)に防御呪文、復活呪文などが使えるバランスのとれたモンスター。武器・防具もメタルキングシリーズ一式が装備できるのだ。

特技	
ザオラル	?
スクルト	?
フバーハ	?
メラミ	
?	

武器名
①②やいばのブーメラン……1500／25
③炎のブーメラン……13000／65
★オリハルコンのキバ……宝箱／115
★メタルキングの剣‥コインと交換／130

防具名
ヨ①カメのこうら……2500／33
②③魔法のヨロイ……12000／60
★メタルキングヨロイ……宝箱／95
タ①マジックシールド……3400／22
②③みかがみのタテ……33000／55
★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ①②シルクハット……2000／20
③風の帽子……5000／28
★幸せの帽子……宝箱／35
★メタルキングヘルム……宝箱／70

DQV㊙情報

★キラーピアスの効果★キラーピアスを装備して敵と戦うと、同じ敵を２回攻撃することができる。しかも、「かいしんの一撃が出やすくなるのだ。これを装備してはぐれメタルと戦えば、それだけ倒せる確率も高くなる。オラクルベリーのカジノで稼いで、キラーピアスを手に入れよう。

はぐれメタル

はぐりん | スタスタ | 8

チゾット村の先の洞くつ

仲間になりにくいという点では1、2を争うモンスターだ。すばやさと身の守りで、敵の攻撃をほとんど受けつけない。そのかわりＨＰは低いぞ。

特技

- ギラ ……… ?
- イオ ……… ?
- スカラ ……… ?
- ベギラマ
- ?

武器名

①②やいばのブーメラン……1500／25
③炎のブーメラン……13000／65
★オリハルコンのキバ……宝箱／115
★メタルキングの剣‥コインと交換／130

防具名

ヨ①カメのこうら……2500／33
　②③魔法のヨロイ……12000／60
　★メタルキングヨロイ……宝箱／95
タ①マジックシールド……3400／22
　②③みかがみのタテ……33000／55
　★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ①②シルクハット……2000／20
　③風の帽子……5000／28
　★幸せの帽子……宝箱／35
　★メタルキングヘルム……宝箱／70

ドラゴンマッド

マッド | ラゴンド | 40

ネッドの宿屋周辺

タイプとしては、ドラゴンキッズに近いモンスター。もちろん能力的にはこちらのほうが上で、特技もパワーアップしている。激しい炎は強力だぞ。

特技

- 甘い息 ……… ?
- 誘う踊り
- 火炎の息
- 焼けつく息
- ?

武器名

②③氷のやいば……9000／70
★悪魔のツメ……宝箱／90
★オリハルコンのキバ……宝箱／115

防具名

ヨ②③銀の胸あて……5000／40
タ装備できるものなし
カ②シルクハット……2000／20
　③知力のカブト……13000／40

ミニデーモン

ミニモン | ルシファ | 30

チゾット村の先の洞くつ

メダパニを覚えるころには賢さが20になって、まともに使えるようになる。さらにレベルを上げるとイオナズンも覚える。中盤から終盤にかけて活躍させよう。

特技

- メラミ ……… ?
- なめ回し ……… ?
- メダパニ ……… ?
- 甘い息 ……… ?
- ?

武器名

②鋼鉄のムチ……7400／65
③炎のブーメラン……13000／65
★グリンガムのムチ…コインと交換／100

防具名

ヨ②銀の胸あて……5000／40
　③水の羽衣……14800／55
　★ダークローブ……宝箱／55
タ②炎のタテ……17000／40
カ②③知力のカブト……13000／40

メッサーラ

サーラ | バッフラ | 50

グランバニア城周辺

何よりもメラゾーマが使えるのがうれしい。装備できる武器・防具も強力なものが多いので、武器攻撃でも役に立つ。ミニデーモン同様、中盤で使える。

特技

- マホトーン ……… ?
- 不気味な光 ……… ?
- ザキ ……… ?
- ラリホーマ ……… ?
- ?

武器名

②まどろみの剣……6300／55
③デーモンスピア……25000／99
★奇跡の剣……メダルと交換／100

防具名

ヨ②③魔法のヨロイ……12000／60
　★デビルアーマー……宝箱／65
　★メタルキングヨロイ……宝箱／95
タ②③みかがみのタテ……33000／55
　★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ②鉄仮面……3500／25
　③グレートヘルム……20000／45
　★サタンヘルム……宝箱／30
　★メタルキングヘルム……宝箱／70

オークキング

オークス | マクベス | 30

グランバニアの北の塔周辺

回復呪文をいろいろ覚えるうえに、かなり強力な武器や防具も身につけられる。戦闘に参加させておいて、パーティを回復させながら戦おう。

特技

- ザオラル ……… ?
- ザキ ……… ?
- ベホマラー
- トラマナ
- ?

武器名

②ウォーハンマー……6500／60
③ビッグボウガン……37000／110

防具名

ヨ②③魔法のヨロイ……12000／60
　★メタルキングヨロイ……宝箱／95
タ②③炎のタテ……17000／40
　★オーガシールド……宝箱／48
　★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ②鉄仮面……3500／25
　③グレートヘルム……20000／45
　★メタルキングヘルム……宝箱／70

アームライオン

アムール | シンバ | 30

グランバニアの北の塔

エリミネーター同様、戦士型のモンスターだぞ。敵として出てくると2回攻撃してくるのに、仲間になるとその能力はなくなってしまうのだ。残念！

特技

- マヌーサ
- 力ため
- ルカナン
- 火炎の息

武器名

②鋼鉄のムチ……7400／65
③炎のブーメラン……13000／65
★グリンガムのムチ‥コインと交換／100

防具名

ヨ②銀の胸あて……5000／40
　③水の羽衣……14800／55
　★ダークローブ……宝箱／55
タ②鉄のタテ……720／16
　③炎のタテ……17000／40
カ②③知力のカブト……13000／40

エリミネーター

エミリー | デッカー | 30

エルヘブン地方

典型的な戦士型のモンスター。攻撃力はなかなかあるけれど、身の守りがあまり高くない。ゴーレムやアンクルホーンが仲間になったら交代させよう。

特技

- 皆殺し
- ルカニ

武器名

②ウォーハンマー……6500／60
③ビッグボウガン……37000／110
★魔神のかなづち……宝箱／70
★破壊の鉄球……宝箱／125

防具名

ヨ②③魔法のヨロイ……12000／60
　★魔神のヨロイ……宝箱／85
　★メタルキングヨロイ……宝箱／95
タ②③炎のタテ……17000／40
　★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ②知力のカブト……13000／40
　③グレートヘルム……20000／45
　★メタルキングヘルム……宝箱／70

ゴーレム

ゴレムス | サンダー | 50

エルヘブン地方

ゲーム終盤に登場する敵の攻撃をうけてもびくともしない。ＨＰや身の守り、力などの能力が高いモンスターだ。装備できる武器・防具も強力だぞ。

特技

- 力ため
- 気合いため
- めいそう
- いなずま

武器名

③ビッグボウガン……37000／110
★地獄のサーベル……宝箱／120
★メタルキングの剣‥コインと交換／130

防具名

ヨ③魔法のヨロイ……12000／60
　★デビルアーマー……宝箱／65
　★魔神のヨロイ……宝箱／85
　★メタルキングヨロイ……宝箱／95
タ③ドラゴンシールド……7700／30
　★ダークシールド……宝箱／37
　★オーガシールド……宝箱／48
　★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ③グレートヘルム……20000／45
　★メタルキングヘルム……宝箱／70

DQV ㊙情報

★北の塔へ行くときには★グランバニアの北にある塔へ行くとき、パーティから主人公をはずしたモンスターだけのパーティで行くとどうなるか？　実はこの塔で起こるイベントがクリアできずに、もう1度出直すはめになってしまうのだ。2度手間になってしまわないように、北の塔へ行くときには気をつけよう。

ケンタラウス

ケンタス｜カイオウ｜50

メダル王の島の北の大陸

敵をマヒさせる焼けつく息やバイキルトなど、役に立つ特技を覚える。各能力値もバランスよく高い。回復の呪文(じゅもん)も使うことができる万能タイプのモンスターだ。

特技
- ベホイミ …… ?
- 焼けつく息 …… ?
- トヘロス
- イオラ
- ?

武器名
- ③ドラゴンキラー……15000／90
- ★地獄のサーベル……宝箱／120

防具名
- ヨ③ミラーアーマー……30000／80
- ★デビルアーマー……宝箱／65
- タ③炎のタテ……17000／40
- カ③グレートヘルム……20000／45

スライムベホマズン

ベホズン｜ベッポ｜20

メダル王の島の北の大陸

最大ＨＰ400、最大ＭＰ90。装備もしっかりしたものが身につけられるものの、これといった特徴がない。まあ攻撃補助の呪文(じゅもん)で仲間の攻撃を手助けするくらいかも。

特技
- ベホマズン …… ?
- マホトラ …… ?
- マホキテ …… ?
- フバーハ
- ?

武器名
- ③炎のブーメラン……13000／65
- ★悪魔のツメ……宝箱／90
- ★オリハルコンのキバ……宝箱／115
- ★メタルキングの剣‥コインと交換／130

防具名
- ヨ③魔法のヨロイ……12000／60
- ★メタルキングヨロイ……宝箱／95
- タ③みかがみのタテ……33000／55
- ★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
- カ③風の帽子……5000／28
- ★山彦の帽子……宝箱／25
- ★幸せの帽子……宝箱／35
- ★メタルキングヘルム……宝箱／70

ソルジャーブル

ブルート｜ゴーリキ｜30

エルヘブンの南の洞くつ

戦闘補助(ほじょ)の呪文(じゅもん)で戦いを有利にしておいてから、ご自慢のパワーで敵をひねりつぶす戦士タイプのモンスター。顔はコワいけど、頼りになる仲間だ。

特技
- 気合いため
- スカラ
- バイキルト
- ルカナン

武器名
- ③デーモンスピア……25000／99
- ★メタルキングの剣‥コインと交換／130

防具名
- ヨ③ミラーアーマー……30000／80
- ★神秘のヨロイ……宝箱／75
- ★メタルキングヨロイ……宝箱／95
- タ③みかがみのタテ……33000／55
- ★ダークシールド……宝箱／37
- ★オーガシールド……宝箱／48
- ★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
- カ③グレートヘルム……20000／45
- ★メタルキングヘルム……宝箱／70

アンクルホーン

アンクル｜ネロ｜40

サラボナの東南

強力な呪文(じゅもん)攻撃と武器攻撃をかねそなえたモンスター。呪文(じゅもん)はヒャド系、ギラ系、バギ系をそれぞれ持っているので、相手によって使いわけができるのだ。

特技
- ベギラマ …… ?
- バギマ …… ?
- ヒャダルコ …… ?
- おたけび
- ?

武器名
- ③デーモンスピア……25000／99
- ★メタルキングの剣‥コインと交換／130

防具名
- ヨ③ミラーアーマー……30000／80
- ★神秘のヨロイ……宝箱／75
- ★メタルキングヨロイ……宝箱／95
- タ③みかがみのタテ……33000／55
- ★ダークシールド……宝箱／37
- ★オーガシールド……宝箱／48
- ★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
- カ③グレートヘルム……20000／45
- ★メタルキングヘルム……宝箱／70

ネーレウス

ネレウス｜アジャパ｜50

グランバニア周辺の海

強力な攻撃呪文(じゅもん)を使う魔法使いタイプのモンスター。だけど終盤になれば、魔法使いタイプ以外にも強力な呪文(じゅもん)を使うやつもいる。活躍の機会はないかも……。

特技
- ヒャダルコ …… ?
- バギマ …… ?
- ルーラ …… ?
- マホカンタ …… ?
- ?

武器名
- ②鋼鉄のムチ……7400／65
- ③復活の杖……45000／66
- ★マグマの杖……宝箱／63
- ★グリンガムのムチ‥コインと交換／100

防具名
- ヨ②魔道士のローブ……6800／37
- ③水の羽衣……14800／55
- ★ダークローブ……宝箱／55
- タ②③うろこのタテ……180／7
- ★ダークシールド……宝箱／37
- カ②③シルクハット……2000／20
- ★山彦の帽子……宝箱／25
- ★サタンヘルム……宝箱／30

シュプリンガー

リンガー｜シュプル｜50

隠しダンジョン

レベル20に達するころには、ＭＰが500と非常に高いので、ベホマズンを使いやすい。馬車に待機させておこう。でもあまり調子にのって使いすぎないように。

特技
- ルカナン
- スカラ
- バギマ
- バギクロス

武器名
- ③デーモンスピア……25000／99
- ★奇跡の剣……メダルと交換／100

防具名
- ヨ③魔法のヨロイ……12000／60
- ★デビルアーマー……宝箱／65
- ★魔神のヨロイ……宝箱／85
- ★メタルキングヨロイ……宝箱／95
- タ③みかがみのタテ……33000／55
- ★オーガシールド……宝箱／48
- ★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
- カ③グレートヘルム……20000／45
- ★サタンヘルム……宝箱／30
- ★メタルキングヘルム……宝箱／70

ホークブリザード

ブリート｜ホークス｜25

ラインハット北西の洞くつ周辺

数々の冷気攻撃を使うことができるけど、防御力には問題アリ。あまり強力な防具を装備できないのだ。ただし、ヒャド系の呪文(じゅもん)や冷気攻撃に対しては強いぞ。

特技
- ザラキ …… ?
- 冷たい息
- 凍える吹雪
- 不思議な踊り3
- ?

武器名
- ③炎のブーメラン……13000／65
- ★妖精の剣……宝箱／85
- ★悪魔のツメ……宝箱／90

防具名
- ヨ③水の羽衣……14800／55
- ★ダークローブ……宝箱／55
- タ装備できるものなし
- カ③風の帽子……5000／28

グレイトドラゴン

シーザー｜ドラゴ｜60

?

炎やイオ系の呪文(じゅもん)に強い。武器や防具はたいしたものを身につけられないけど、攻撃力も守備力も十分に高い。特技も強力なものばかりだぞ。

特技
- 火炎の息 …… ?
- 激しい炎
- 凍える吹雪
- 焼けつく息
- ?

武器名
- ③氷のやいば……9000／70
- ★悪魔のツメ……宝箱／90
- ★オリハルコンのキバ……宝箱／115

防具名
- ヨ③銀の胸あて……5000／40
- タ装備できるものなし
- カ③知力のカブト……13000／40

DQV㊖情報

★戦士のパジャマの効果★防具としての効果は、守備力40とたいしたことはない戦士のパジャマ。だけどこのアイテムには、ちょっと変わった効果がある。これを身につけているキャラが敵の呪文(じゅもん)などで眠らされてしまうと、そのキャラが勝手に寝返りをうって、敵にダメージを与えてくれるのだ。

ギガンテス

ギーガ | ジャイン | 7

?

ＨＰ、力、身の守りなどの能力値がずばぬけて高い。しかし、レベル５以降、レベルアップに必要な経験値もケタはずれに高くなってしまうのが難点だ。

特技
なし

武器名
③ビッグボウガン……37000／110
★魔神のかなづち……………宝箱／70

防具名
ヨ③魔法のヨロイ……12000／60
★魔神のヨロイ……………宝箱／85
★メタルキングヨロイ………宝箱／95
タ③炎のタテ…………17000／40
★オーガシールド…………宝箱／48
★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ③グレートヘルム……20000／45
★メタルキングヘルム………宝箱／70

ヘルバトラー

バトラー | モーゼス | 99

隠しダンジョン

覚える呪文(じゅもん)、特技は最強クラスのものばかりだし、武器攻撃も強力。ただ、はぐれメタルなみに仲間にするのは難しい。仲間の中では最強の戦士といえよう。

特技
イオナズン ?
激しい炎 ?
ベギラゴン ?
マホカンタ
?

武器名
③デーモンスピア……25000／99
★地獄のサーベル…………宝箱／120

防具名
ヨ③炎のヨロイ…………15000／70
タ③風神のタテ…………4700／35
★オーガシールド…………宝箱／48
★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ③グレートヘルム……20000／45
★メタルキングヘルム………宝箱／70

メガザルロック

メガーザ | ザロック | 20

隠しダンジョン

自分を犠牲にしてパーティ全員を復活させるメガザルは、ボス戦などで役立つ。仲間になりづらいモンスターだけど、もし仲間にしたら馬車で待機させておこう。

特技
メガザル ?
体当たり
マホカンタ
まぶしい光
?

武器名
③鋼鉄のキバ……………2000／35
★毒針……………………2900／1

防具名
ヨ③カメのこうら…………2500／33
タ装備できるものなし
カ③シルクハット…………2000／20
★山彦の帽子………………宝箱／25

キラーマシン

ロビン | キラーマ | 30

?

イオ系の呪文(じゅもん)をうけつけないので、イオナズンを使う敵との戦闘では有利。だけど、特技をまるで覚えないので、レベルアップさせるかいがないかも……。

特技
なし

武器名
③デーモンスピア……25000／99
★地獄のサーベル…………宝箱／120

防具名
ヨ③炎のヨロイ…………15000／70
★ダークローブ……………宝箱／55
タ③風神のタテ…………4700／35
★オーガシールド…………宝箱／48
★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ③グレートヘルム……20000／45
★サタンヘルム……………宝箱／30
★メタルキングヘルム………宝箱／70

ライオネック

ライオウ | イオネス | 23

隠しダンジョン

ライデイン、ギガデインといった他のモンスターが使えない呪文(じゅもん)を使うことができる。バギ系の呪文(じゅもん)を無効にしてしまうのも、大きな特徴だ。

特技
バギクロス
不気味な光
ライデイン
ギガデイン

武器名
③デーモンスピア……25000／99
★奇跡の剣………………宝箱／100

防具名
ヨ③魔法のヨロイ……12000／60
★デビルアーマー…………宝箱／65
★魔神のヨロイ……………宝箱／85
★メタルキングヨロイ………宝箱／95
タ③みかがみのタテ……33000／55
★オーガシールド…………宝箱／48
★メタルキングのタテ‥メダルと交換／70
カ③グレートヘルム……20000／45
★メタルキングヘルム………宝箱／70

特技一覧表

特　技	効　果
不思議な踊り１	敵のＭＰを２ポイント吸いとる
不思議な踊り２	敵のＭＰを３～５ポイント吸いとる
不思議な踊り３	敵のＭＰを７～10ポイント吸いとる
火の息	口から火を吐いて、敵全体に７～10のダメージ
火炎の息	口から火を吐いて、敵全体に30～40のダメージ
激しい炎	口から火を吐いて、敵全体に66～84のダメージ
しゃくねつ炎	?
冷たい息	13～16のダメージを敵全体に与える冷気攻撃
凍える吹雪	50～60のダメージを敵全体に与える冷気攻撃
輝く息	120～140のダメージを敵全体に与える冷気攻撃
なめ回し	敵１匹の顔をなめまわし、１ターン動けなくする
おたけび	叫び声で敵全体にショックを与え１ターン動けなくする
誘う踊り	敵１匹を踊らせて動きを封じる
ねむり攻撃	武器攻撃に眠りの効果を追加し、敵１匹を攻撃
甘い息	催眠ガスで敵１グループを眠らせる
マヒ攻撃	武器攻撃にマヒの効果を追加し、敵１匹を攻撃
焼けつく息	敵１グループをマヒさせるガスを吐く
毒攻撃	武器攻撃に毒の効果を追加し、敵１匹を攻撃
毒の息	敵１グループを毒に侵すガスを吐く
猛毒の霧	敵１匹を毒に侵す霧を発生させる
体当たり	自分の命を犠牲にして、敵１匹に大ダメージを与える
不気味な光	不気味な光を発して、敵１グループの目をくらませる
まぶしい光	まばゆい光で敵全体の目をくらませる
力ため	力をためて、次のターンで２倍のダメージを与える
気合いため	大きく息をのみ、次のターンで1.5倍のダメージを与える
皆殺し	敵、味方のうち１人に大ダメージを与える
いてつく波動	敵にかかっている魔法を無効化する
いなずま	稲妻で敵全体に50～70のダメージ
めいそう	ＨＰをＭＡＸまで回復する

★特技のデータは編集部で独自に調べたものです。

DQ V ㊙情報

★回復効果があるアイテムを活用しよう★賢者の石にはベホマラーの効果、祝福の杖や力のタテにもＨＰを90ポイント近く回復する効果がある。これらを持たせて命令を"じゅもんせつやく"、"じゅもんつかうな"にしておけば効率よくＨＰ回復できる。また、奇跡(きせき)の剣には、敵に攻撃が当たるとＨＰが約40ポイント回復する効果があるのだ。

頼れる仲間と3章までを攻略だ！

SDガンダム外伝2 円卓の騎士

SFC	発売中	
RPG	8M	Ⓑ
ユタカ・バンダイ	¥9,500	

攻略ポイント

仲間の見つけ方、効率のいい戦い方など、システムごとのポイントをばっちり押さえた上でチャートでストーリーも攻略！

いかにして仲間を見つけるかがクリアのポイントだ！

このゲームは仲間を見つけるごとにレベルが上がるという、珍しいシステムになっている。強制的に仲間になるヤツはさておき、問題はこちらから誘わないと仲間になってくれないヤツ。下にピックアップしてみたので、アノ手コノ手で誘ってみよう。

⬆仲間が加わるとレベルアップ。多く見つけてパーティ強化！

ここにも

⬆夜にならないと姿を見せないヤツもいる。

こんなところにも

⬇顔が出るキャラはほとんど仲間に。

そこにも

⬆敵？　と思っても仲間になる場合があるのだ。とにかく口説いてみよう！

第3章クリアまでに仲間に加わるキャラ

兵士 ジムライト

ベルファストの村で、主人公皇騎士ガンダムが旅立つときに仲間になる。さほど力はないが、仲間の少ない序盤は頼りになるぞ。

道士 ジムトレーナー

カイに剣を奪われたあと、チェスターウィンで仲間になる。回復呪文が使え、1章のボスと戦うのになくてはならない存在。

戦士 リックディアス

夜のリバーサイドの村にいる。ヴァトラスの剣が真の力に目覚めた後に行くと仲間になってくれる。動きは遅いがパワーがあるぞ。

黒魔道士 クエス

ティンタージェル城で武道会の敵として登場するが、実は彼女も仲間になるのだ。強力な攻撃魔法を操る、頼れるキャラ。

闘士 ディテクター

ソドンの町でフラついているところを話しかければ仲間になってくれる。ゼダン要塞攻略に力を貸してくれるぞ。

闘士 ヘビーガン

エセクターの町のレジスタンスのアジトにいる。話しかければ快く仲間になってくれる。自慢のパワーで敵をやっつけるぞ。

騎士 ギャプラン

ゼダンの要塞の入口で仲間になる。ただし仲間に加えると敵の出現率が格段にアップする。スムースに進みたいなら倒してしまおう。

徳道士 ダギ イルス

ブリティス城でガンダムたちの前に立ちはだかるのを倒せば仲間になる。3章の大詰めで仲間が増えるのは心強い。

黒魔道士 フォウ

ブリティス城から逃げようとしているところを捕まえればしぶしぶ仲間になる。強力な魔法が使えるが攻撃補助に回すのもいい。

剣士 ロザミア

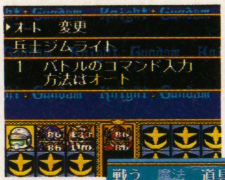
過去に戻ってガンマガンダムを仲間にして、妖精の森で襲われている所を助ける。すると現在のブリティス城内で仲間になる。

©創通エージェンシー・サンライズ　©YUTAKA 1992

第1章 ストーリーチャート

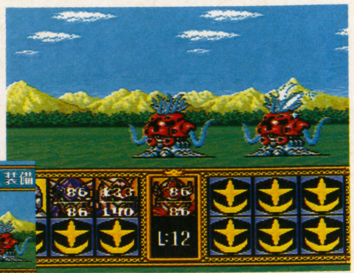
オートバトルの賢い戦い方

オート設定で、特定のキャラを常にオートにしておけるのがこのゲームのいいところ。兵士ジムライトなどの弱めのキャラは、設定で常にオートにしておくと余計なコマンドを入れる手間が省ける。使うアイテムなども設定できるので、重要アイテムをむやみに使わないようにすれば安心だ。



⬅これがジム君の設定です。

➡常にオートだからジムはコマンド入力の必要ナシ。



⬆でも攻撃はちゃんとする。パーティが13人になるとオートは欠かせない。

ベルファストの村

この村からスタート。兵士ジムライトを仲間にして出発。

センチネルの村

村の入口で勇剣士ブラスとバトル。勝つと仲間になるので、村長の言葉に従い、ともにヴァトラスの墓に向かおう。村の奥から出るように。

ヴァトラスの墓

山のダンジョンを進んでいこう。途中滝の裏などわかりにくい道もあるので注意。頂上のヴァトラスの墓で、ヴァトラスの剣が手に入る。

⬆この滝の裏は通れるのだ。

⬇そして剣が手に入る！ 強いぞ！

オーダーシステムはこう使う

オーダーした武器を持たせようと思うキャラを両刀使いにするなら、防御力も設定するように。タテを持たせるなら攻撃力のポイントを多く！

⬅それぞれの項目が攻撃力、防御力にあたる。

戦士用の剣

攻撃力オンリーのポイント振り分け。切れ味よさそう。

僧侶用の剣

防御力、魔力に重点を置いた。やられにくいぞ。

センチネルの村

センチネルの村に戻ると、村長からオックスの塔についての情報が聞ける。どうやらそこに円卓の騎士の1人が捕らえられているらしい。装備を整え、村から出て東へ進むとオックスの塔がある。気合いを入れて出発だ！

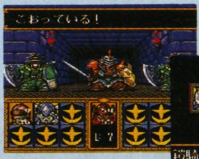
1章の最後にやること

2章は皇騎士ガンダム1人で冒険が始まるので、1章が終わる前に彼の装備を最強に！

⬆こうしておけば2章がラクになるぞ。

オックスの塔

入口の結界をヴァトラスの剣で破り、塔へ侵入。最上階で邪騎士ザクエスとバトル。勝つと鎧騎士ガンダムF90が仲間になる。



⬆ザクエスはフリーズで固めろ。

⬇これで円卓の騎士がまた1人。

ベルファストの村

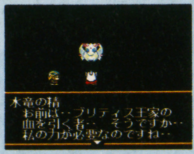
F90の話の通り、ブリティス王家の証、竜の首飾りの手がかりを探しにこの村へ。盗賊カイと話すと、あとをついてくるようになる。

リバーサイドの村

川が氾濫しているため宿に1泊。このときカイがヴァトラスの剣を盗んでしまう。通行可能になった川を越え、カイを追いかけよう。

ベルファストの村

村の右上すみを調べると隠し階段出現。下りて宝箱を開けると首飾りがあり、水竜が現れてヴァトラスの剣の真の力を目覚めさせてくれる。



チェスターウィンの町

夜この町に来ると、カイが地下牢に捕まっていることが判明。助けてやると、竜の首飾りのありかをしゃべる。さっそく取りにいこう。

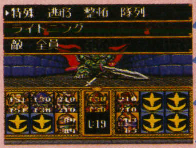
⬅夜に来ないとダメ。

⬅しょうがないヤツ……。

ガルマの館

ヴァトラスの剣の力を使い館に突入。ここのボスと戦う前に白金卿が仲間に。魔剣士ザクロードは倒した後ザクトパスに変身し、水中で戦うことになる。かなり強いので、ザクロードと戦う前に体力回復、セーブするのを忘れずに。

⬅白金卿と力をあわせて戦うのだ！



変身！

水中でバトル！

電撃攻略

SDガンダム外伝2 円卓の騎士

第2章 ストーリーチャート

⚡ 道具として使うと効果のあるアイテム

アイテムの中には道具として使うと特殊な効果のあるものがある。特に聖者の杖は、戦闘中、フィールドを問わずHPを回復してくれるすぐれモノだ。

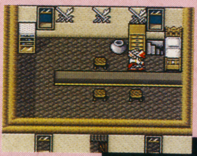
⬇攻撃魔法のほとばしる杖もある。重宝するぞ。

⬆フィールドでもOK。

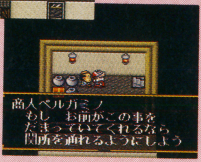
⬅聖者の杖は戦闘中も可。

ドーズマリーの村

夜になったらベルガミノの武器屋にいき、話しかけよう。いったん外に出るといなくなっているので、ベッドの横の隠し階段から下へ。これで関所に行けるぞ。



⬅こんな所に階段が。実にアヤシイ。



➡彼がついてくれば関所は顔パスだ。

関所

ベルガミノがいれば関所を無事に通過できる。彼と別れて先へ進もう。

マウルズの町

ここでティンタージェル城で武道会が開かれるという情報が！ 参加しよう！

ティンタージェル城

武道会に参加すると、5人のキャラクターと戦うことになる。クエスあたりから手ごわくなってくるので、戦いの合間には体力回復、セーブしておくのを忘れないように。大会が終了するとグレートデギンの配下になるようすすめられる。

騎士ジェリド

⬅待合室では気合い充分だったが、HP、攻撃力はそれほど高くない。楽勝。

戦士バスクオム

➡押してくるだけのファイターだが、皇騎士ガンダムの敵ではない！

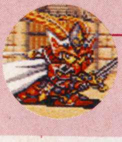
戦士ガデム

⬅多少ダメージを受けるが、回復しなくても勝てるだろう。まだまだラク。

黒魔道士クエス

➡彼女の使う魔法にはかなり大きなダメージを喰らう。HPが低いので速攻でいこう。

麗騎士レッドウォーリア



⬅はっきりいってガンダムより強い。回復しつつ戦って、何とか引き分けに持ち込め！

ティンタージェル城内

地下牢に降りて風騎士ガンダムマークIIと話し、王座の前に戻ると幻闘士ロンメルドワッジとバトルに。勝つとシーアーマーが手に入る。

⬅王座の前で2人が仲間に！

➡デギンの影武者が正体を現わした！

リーバル地方

リーバル地方の入口で重戦士ヘビィガンダムと一騎討ち。勝つと仲間に。

ソドムの町

別れて行動していた仲間と合流。ゼダンの要塞攻略の作戦を立てるのだ。またここでは不思議な老人から、「銀の円盤」というアイテムがもらえる。装備を整え、要塞に向けて出発！

⬅こんなところに同志が。ぜひ加えよう。

➡作戦会議中。もめているようだが……。

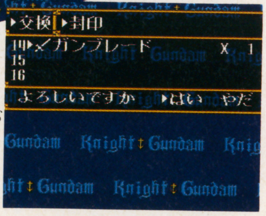
⬅この円盤とは？ 実は後で役に立つ。

カードダスの使い方

敵を倒すと、ときどきそのキャラがカードダスとなって手に入ることがある。カードダスはカードダス引き換え所でアイテムと交換したり、交換した魔法をオーダーした武器に封印することができる。だから安い武器を作ったとしても、魔法を封印してもらえば強力な武器に生まれかわるぞ。ちなみにカードダスは預かり所に預けられるので、持てる枚数に余裕を持っておこう。

➡ボスクラスの敵もときどき出すぞ。

⬅カードのHP以下の商品と交換だ。



➡魔法を封じ込め、強力な武器に！

ゼダンの要塞

さすがに敵要塞、目もくらむような激しいバトルが待っている。呪騎士リゲルグを倒し、奥まで進むと邪騎士ゲルベグ、オーガハンマが襲いかかる。やっと倒したと思うのもつかの間、2匹は合体して獣騎士ベルガ・ダラスとなって攻撃してくるのだ。魔法、特殊攻撃を駆使しないと、倒すのは難しいだろう。2章の最後、ガンバろう！

⬆とにかくボスまでは体力を温存したいが……。

⬆この2匹が手ごわい！ そしてこの後!?

⬆合体してさらに強力に！ どうやって倒すんだ？

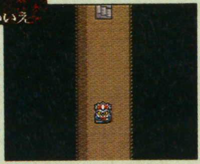
ストーリーチャート 第3章

シュールズ地方

ザビロニア軍のレジスタンス狩りから町の人を救うと、灼騎士(バーニングナイト)ガンダムF91が仲間になる。レジスタンスの小屋で合言葉をいい、彼らが作った地下通路を通って北部へと移動しよう。

➡そして灼騎士(バーニングナイト)ガンダムF91が仲間に。頼りにしてるぜ！

⬅ここで助けなければ名がすたる！



⬇レジスタンスの地下通路を通って次の村へ出発だ！

アンダル・シーの村

この村で一泊すると、キングガンダムと戦う夢を見る。実はそれ、邪道士(エビルプリースト)ダギ・イルスのしわざ。彼の師、僧正(ビショップ)ガンタンクRの出現でダギは逃げていく。この時ガンタンクRが仲間になる。

⬅父キングガンダムとバトル!?

➡こいつのしわざか！

霧魔の森

ところどころにある通り抜けられる木を見つけだし、迷路を抜けてエセクターの町を目指す。敵は出てこないので迷っても安心だ。宝箱を取りつつ進んでいくようにしよう。

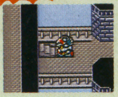
エセクターの町

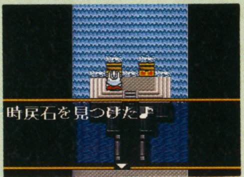
レジスタンスのアジトで、過去へ戻るための時戻石(じほうせき)の情報が聞ける。次に目指すべきパーライルの塔での戦いに備え、装備をしっかり整えてから出発だ。新しい仲間も加わるぞ。

パーライルの塔

この塔(とう)はちょっと意地悪で、隠(かく)し階段を見つけないと先へ進めないようになっている。行き止まりや、あやしいと思うところはかたっぱしから調べてみよう。ボスがいないぶんラク。

隠し階段を見つけろ！





⬆ここにはボスはいない。これさえ手に入れればOK。

時のほこら

時戻石(じほうせき)を手に入れたらこのほこらへ。祭壇(さいだん)に乗ると、ガンダムだけが過去へと飛ばされることになる。「それを手にした者は不死の体をえられる」という聖杯がどこにあるのか、管理者であった嵐騎士(ストームナイト)ガンマガンダムに聞くことが目的だ。

ブリティス城

過去のブリティス城に行ってみたところ、あっさり門前払い(もんぜんばらい)をくわされる。城兵の話によると、ガンマガンダムはジュラ地方に見回りにいったとのこと。急いで後を追ってみると、そこには驚くべき光景が展開することになる。じゅうぶん注意して向かおう。

グランストの町

ガンマガンダムはグランストの町を襲(おそ)ったモンスターと戦っていた。手助けすると仲間になる！

パーライルの塔

時超石(じちょうせき)を手にいれるためここへ。敵は出現しないのでラクだぞ。

時のほこら

元の時代に戻るためほこらへ。いったん未来に行った後、仲間の待つ元の時代に戻る。

バーリントン市

調子のいい市長にだまされ、ガンダムたちは死刑(しけい)を言い渡される。しかしF90ジュニアたちの活躍(かつやく)で牢(ろう)を脱出。騎士(ナイト)キュベレイの悪巧み(わるだくみ)を暴(あば)き、倒すと市長が城への入り方を教えてくれる。

⬆そ、そんなバカな！　ワナにはまったか……。

⬇彼らの活躍(かつやく)で脱出成功。市長め、許せん！

⬆そして黒幕キュベレイとのバトル！

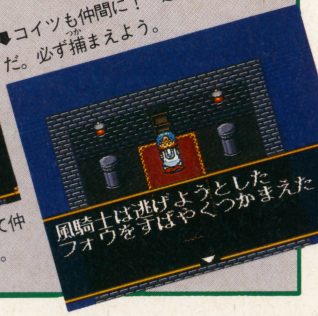
ブリティス城

城門の右の隠し通路から城内に侵入。通路の敵はけっこう強いので気を付けるように。そして城についたら、うっとうしいザコ敵こそ出てこないものの恐ろしいほど強い敵が待っている。それがどんなヤツなのかは、自分の目で確かめてほしい。しかしこの城では2人もの魔法を操るキャラが仲間になるので、力を合わせて戦うようにしよう。ここを切り抜ければいよいよ最終章に突入するぞ！

⬅通路はけっこう入り組んでいる。いいアイテムもあったりするが。

⬆ダギイルスも改心(かいしん)して仲間になるぞ。

⬇コイツも仲間に！　逃がしちゃダメだ。必ず捕(つか)まえよう。



まさにアニメ感覚そのままの
おちゃらけ格闘アクション！

RANMA NIBUNNOICHI

らんま1/2 爆烈乱闘篇

SFC	発売中		
	ACT	12M	——
	メサイヤ		¥9,600

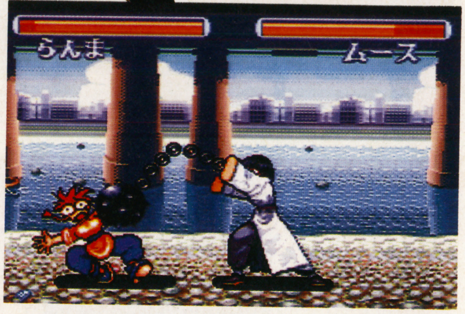
攻略ポイント

基本的な技の知識とその出し方から、各キャラクターの有効的活用法まで完全攻略。これさえ読めば、憎いアイツに絶対勝てるッ！

基礎的心得

このゲームで技を出すには、Ⓨと Ⓑふたつのボタンしか使わない。Ⓨがスキが少ない小攻撃で、Ⓑがダメージの強烈な大攻撃になる。これに✚ボタンの上下左右が加わり、技のバリエーションを増やしているわけだ。単純な操作方法ながら、奥は深い。

また、必殺技の出し方については、3種類のパターンしかない。ボタンを連打する連打技、ⓎとⒷのボタンを同時に押す、同時押技、そしてⒷボタンを押しっぱなしにして溜める、溜め技だ。今回はこの必殺技の有効的な出し方、使い方について説明している。また次のページでは、各キャラクターの攻撃力、耐久力、スピード、技の間合いの長さなどを解析し、対戦におけるうまい戦い方について説明してあるぞ。この本を読んでないアイツには、絶対に勝て！



⬆コミカルハッスル爆笑格闘アクション。でも内容はかなりハードだ。完成度も高く、格闘ファンも納得のデキだぜ。

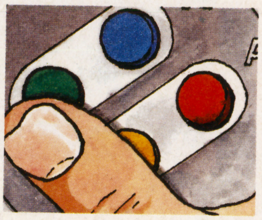
連打技

ⓎかⒷのボタンを連打することによって出す技。この連打技のうまい出し方は、ジャンプ攻撃と併用することだろう。たとえば、ジャンプ中にⓎボタンを連打しておけば、ジャンプ小攻撃で着地した後、スムーズに連打技が出てくれる。また、モーションの大きな大攻撃の最中、ボタンを連打しているのも手だ。フェイントにもなるからね。

⬆ジャンプしたらそのままⓎボタンを連打しよう。

同時押技

ⓎとⒷを同時に押すこの技は、馴れないとちょっと出しづらい。普通、親指の先っぽでⓎボタン、腹の方でⒷボタンを押すわけだが、このとき、ちょっと強めに押すと成功率が上がるぞ。親指はなるべくそらせないようにしよう。

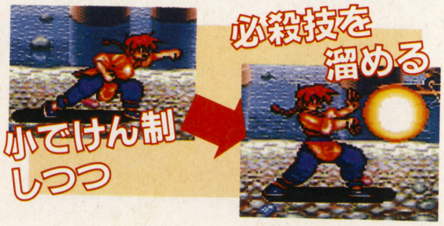


ボタンの押し方しだいで 成功率アップ

⬅両方同時に押す技は、非常に強力。いつでも、どんな状況でも瞬時に出せるように、訓練しよう。

溜め技

溜め技は、Ⓑボタンをしばらく押しっぱなしにして、技を出すときに✚ボタンの下、もしくは左右を押しながら、Ⓑボタンを離す。このとき、Ⓑボタンを押しっぱなしにした時間に応じて、攻撃力が高くなるのだ。溜めている間はⓎボタンで小攻撃をしたり、ジャンプしたりもできる。小技でフェイントしつつ溜めておこう。また、オプションのボタン配置で大ボタンをⓍにも設定しておけば、Ⓧの大で攻撃しつつ、Ⓨの大で溜めておくこともできる。これは強力だぞ！



©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ
©1992ネットワークエキスプレス・小学館プロダクション

おめーには絶対負けねぇぜ!

乱馬

攻撃力	★★★
耐久力	★★★
スピード	★★★
間合い	★★★

乱馬は技のバリエーションが多いので、あらゆる戦法がとれる。ゆえにどんな相手にも対応できるオールラウンドプレイヤーといえよう。しかし技が多いということは、それだけ馴れも必要なのだが。

まず、必殺技の猛虎高飛車が間合いが長く、強い。これを溜めつつ、Ⓨでけん制するのが基本戦法といえる。飛竜昇天破の最中、Ⓨボタンを連打しておけば、不用意に寄ってきた相手を天栗拳で倒せるぞ。

火中天津天栗拳

⬅Ⓨ連打で天栗拳を出しつつ、Ⓑの猛虎高飛車を溜めておく。そうすれば……。

猛虎高飛車

➡天栗拳が終ったと同時にこれが出せる。高飛車は間合いが長いため、つかえる!

飛竜昇天波

どこジロジロ見てんだよッ

らんま

攻撃力	★★
耐久力	★★
スピード	★★★★★
間合い	★★★

スピードが早く、技も多いため非常に強い。どんな敵にも苦戦することなく戦えるキャラがこのらんまだ。

まず、Ⓨの小パンチは、一歩踏み込んで打つため、間合いが長い。猛虎高飛車を溜めているときは、これと天栗拳で相手をけん制しよう。しかし、猛虎高飛車は乱馬に比べて間合いが短いため、どちらかというと溜めずに戦った方が強い。しゃがんでⒷの足払いと、高速二段ジャンプをうまく使えば無敵のキャラになるぞ。

回転ヒジ打ち

⬅相手が飛び道具で攻撃してきたら、これで一気にふところに入ろう。

火中天津天栗拳

➡ジャンプ中にⓎ連打をしておけば出やすいぞ。

猛虎高飛車

今度はあたしの番だからね

あかね

攻撃力	★★★★
耐久力	★★
スピード	★★
間合い	★★★

原作では弱かったあかねだが、ゲームでは結構強い。力まかせでガンガン攻めるキャラとなっている。

まず、必殺技の疾風爆裂拳は相手の裏をかいて使えば非常に効果的だ。これで相手との間合いを一気に詰められる。ただ、読まれると反撃されやすいので、多用は禁物。通常技では、ジャンプ大キックが間合い、破壊力ともに強烈。このジャンプ大キックの後に、大足払いや昇魔空破拳、投げなどをおりまぜて、相手をかく乱しよう。

昇魔空破拳

⬆技の出始めの、この瞬間は無敵。

➡上昇中は攻撃を受けてしまう。昇龍拳じゃないのね。

疾風爆裂拳

あいや、ちょとまたある

シャンプー

攻撃力	★★
耐久力	★★
スピード	★★★★★
間合い	★★

シャンプーはスピードが早く、二段ジャンプ中に軌道を変えることもできる。うまく戦えば、相手の大技をさそって空振りさせることも可能だ。

シャンプーもらんま同様、溜めずに戦った方が強い。立ってⒷボタンのボンボリストレートを中心に、技を組み立てていこう。この技はシャンプーにしては間合いが長いので、なかなか重宝する。左右にちょこまか動いて相手の技を誘い、ボンボリストレートで反撃しよう。空中戦も強いので、バンバン飛び込め!

⬅この瞬間は無敵状態なのだな。

龍牙烈昇脚

➡ⓎとⒷを同時に押せば、この技が飛び出す。シャンプーの数少ない対空技。

猛撃突進破

うちのコテさばき、どうや?

右京

攻撃力	★★
耐久力	★★
スピード	★★
間合い	★★★★★

間合いの長さは絶句モノ。豊富な飛び道具をうまく使って、常に自分の間合いで戦えば最強キャラになるだろう。

軸となる技は、✚ボタンを相手方向に入れ、Ⓑボタンの根性斬り。コテ先からオーラが出るため、とにかく間合いが長い。技の出も早く、ジャンプしてきた敵の迎撃にも使えるスグレ技だ。飛び道具であるヘラ投げとかんしゃく玉は、相手に読まれないようにフェイントを交えて使おう。

⬅溜める時間が短いため、連射可能。フェイントと交えて使おう。

➡これで相手を近づかせないこと。

オラ、絶対幸せになるだ!

ムース

攻撃力	★
耐久力	★★
スピード	★
間合い	★★★★

移動速度が遅く、耐久力も低い。相手と同じ手数で攻めているのに、気がつくと体力負けしてたりする。相手の攻撃をくらわず、パーフェクトで戦う、くらいの気持ちで操作しよう。投げの間合いは結構長いぞ。

ムースで勝つには、Ⓑボタンの鎖鉄球と、ジャンプ中に下、Ⓑの鷹爪拳をどう使うかによる。鷹爪拳をしながら、ボタンを連打しておけば、着地と同時に百烈暗器が出る。百烈暗器をしながら、鶏卵拳を溜めろ!

⬅低空連続鷹爪拳で、移動速度の遅さをカバーせよ。鷹爪、鷹爪、鷹爪拳ッ!

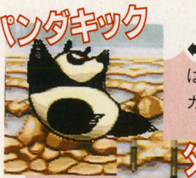
➡鶏卵拳も、溜め時間が短い。連続で出そう。

……(パンダは話せない)

玄馬

攻撃力	★★★★★
耐久力	★★★★
スピード	★
間合い	★★★

投げの間合いは全キャラ中最高。ジャンプ小攻撃で突っ込んで、ガンガン投げを狙っていこう。必殺技の百貫落しは、相手に接近してボタン同時押し。タイミングはシビアだが、破壊力は投げよりも高い。しかも百貫落しの最中、ボタンを連打しておけば終わってからパンダ百烈拳や投げに移行できる。百烈の最中にⒷボタンを溜めて、父の怒りで突撃したれ! まさしく超破壊力の必殺技である。玄馬は、どんな状況からでも、一発逆転が可能なキャラだ。



⬅ジャンプ小攻撃はこれ。ちょっとカワイイやね。

➡ダッシュで相手に体当たり。奇襲にもってこいの技。多用は避けよう。

ボクも参加するんですよぉ〜

五寸釘

攻撃力	★
耐久力	★
スピード	★★
間合い	★★

基本的な性能が低いため、相手とハンデをつけるときにこのキャラでプレイしよう。五寸釘はコレといった技を持っていないが、とりあえず使える技として、しゃがみ大攻撃が挙げられる。技の出が早く、相手を転ばせられるうえに、姿勢も低くなるので、敵の攻撃をかわしつつ繰り出せる。

ボタン同時押しの大回転ワラ人形は、ジャンプしてきた敵に有効。飛び道具であるワラ人形投げは、スキが大きいため、使わないほうが無難だろう。

⬅とにかく多用しよう。攻撃力もそこそこ高いぞ。

➡踏み込んで攻撃するが、見かけより間合いは短い。

この勝負、ワシがもらった!

キング

攻撃力	★
耐久力	★
スピード	★
間合い	★

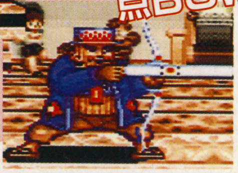
前作の校長のように、いろいろと卑怯な手を使うイロモノキャラなのだが、校長ほど強くない。それどころか、ゲーム中最弱キャラといえるだろう。スピードが遅く、技のバリエーションが少ないため、攻撃が単調になりがち。そのうえ間合いが短く、攻撃力もない。

そこで戦いに勝つには、積極的に攻めないこと。画面の端でバックジャンプしつつ、ジョーカーシャワーなどで攻撃、相手を接近させないようにしよう。

鹿攻撃

⬅対空技といえばこの鹿。引き付けてⒷボタンで出る。どっから出してんだ？

点BOW



➡キングの飛び道具。必ず離れて使おう。接近戦は禁物。

ジョーカーシャワー

こ、ここはいったいどこだ!?

良牙

攻撃力	★★★★
耐久力	★★★★
スピード	★★
間合い	★★★

技のスピードが遅く、技が出る前に攻撃をくらってしまいがち。無敵になる必殺技もないため、相手に隅に追いこまれないように、自分のペースで試合を運んでいこう。一撃は強いので、相打ち覚悟で攻めていけば道は開ける。

良牙といえば、獅子咆哮弾。なるべく中距離でこの技を出し、相手の技の出ばなをくじくようにしよう。至近距離で出すと、技が出る前に迎撃されてしまうぞ。爆砕点穴やバンダナ投げも、中距離から長距離で出すようにしよう。

⬅この瞬間、相手の攻撃をくらいやすい。気をつけよう。

獅子咆哮弾

➡攻撃力は高い。一撃必殺だぜ！

爆砕点穴

フン、軟弱野郎どもが!

パンスト太郎 変身前

攻撃力	★★★
耐久力	★★★
スピード	★★★★
間合い	★★★★

必殺技は一発逆転男蹴りだけ。しかしこれだけで十分なほど強い。敵の攻撃を封じやすく、しかも反撃されにくい。パンスト太郎の変身前は、この技としゃがみ大攻撃を中心に組み立てていこう。

また、ジャンプのスピードも速いため、敵の対空技をくらいにくい。しゃがみ大攻撃と一発男蹴りで相手をけん制し、ジャンプして下、大攻撃のすかしキックで接近する。近づいたら、投げ。突然の投げなので、相手は反撃できず、しかも受身がとれない。

⬅技の出始めは無敵なのです。大丈夫よ。

一発逆転男蹴り

➡この状態でも反撃されにくいのだ。

パンストアタック

グフッ、ブフォーッ、グォッ!

パンスト太郎 変身後

攻撃力	★★★★★
耐久力	★★★★★
スピード	★
間合い	★★★

完全なパワーキャラクター。細かいことを考えず、ガンガン飛び込んで攻撃しよう　空中戦ではジャンプして下、大攻撃のジェットアタックと、ジャンプ小攻撃が強い。ジェットアタックは相手の足元を狙わないと、反撃されるので注意しよう。技の種類が少ないため、接近戦はイマイチ苦手とする。中距離から突然、猛牛突進が強いぞ。

ジェットアタック

➡バックジャンプからジェットアタックせよ！

⬅2発入るので強烈！

地砕きパンチ

八宝斉

やっぱり今回もいました。八宝斉は攻撃のリーチは短いが、とにかくこちらの攻撃が当たらない！

➡前作で使えた八宝斉。今回ももしかして使えたりして？

カッ飛びウサギのステージガイド

TINY TOON Adventures

タイニートゥーン アドベンチャーズ

SFC	発売中		
	ACT	8M	P
	コナミ		￥8,000

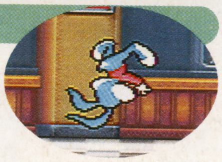
攻略ポイント

とにかくダッシュのスピードに脱帽！このスピードを生かすことが攻略の最大のカギ。各ステージの難所を解説しよう。

バスター・バニーのアクション大研究!!

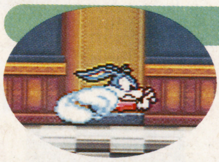
テレビで放映中のアニメ「タイニートゥーンアドベンチャーズ」をコナミがＳＦＣでゲーム化。画面の中を、ところせましと駆けまわる主人公のバスター・バニーがとってもカワイイぞー。またオリジナルに忠実なアメコミ調のグラフィックとＢＧＭも楽しさ満点！　とはいってもアクションは本格的で、ステージによっては難易度はメチャ高いから覚悟しよう。基本的な操作方法はシンプルだが、猛スピードで走るバニーを微妙なタイミングで操るのは至難の技なのだ。そしてステージの途中には、パワーアップやライフアップのアイテムが用意されているので見逃さないように。

回転キック



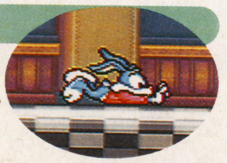
➡敵を倒す基本的なバック宙キック。１回の動作時間が長いので連射はできない。敵との間合いをよくみはからって使おう。

ダッシュ



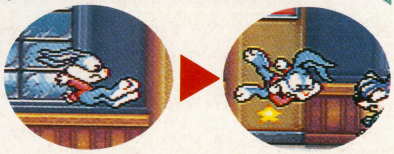
⬅ただ単に素早く移動するだけではない。このスピードがあるからこそ、垂直の壁を登ったり、強制スクロール面をクリアできるのだ。

スライディング



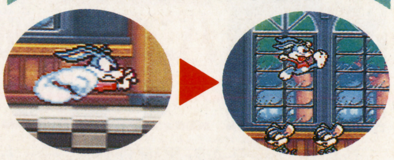
➡せまい所をくぐりぬけたり、ものを跳ね飛ばしたりするのに使う。またこれで敵にダメージを与えることもできるのだ。

ジャンプ＋回転キック



これで攻撃の間合いをのばすことができる。また敵の攻撃をさけながら反撃することも可能だ。

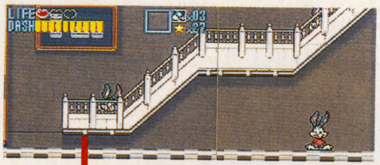
ダッシュ＋ジャンプ



これを使えば気持ちがいいくらいにハイジャンプできる。ただしタイミングには注意しよう。

STAGE 1

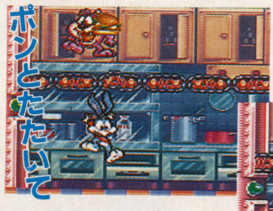
最初のステージだけに、敵はそれほど強くない。しかしアップダウンの激しいエリアが多く、楽勝とはいかないかも。ここでダッシュの使い方とダッシュゲージの見方を完全にマスターしてしまおう。



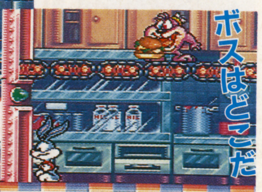
スライディングでここを通り抜けてアイテムを入手しよう。

このボタンで書棚を移動させれば、敵の攻撃をかわしながら登れるぞ。

BOSS ディジービルを満腹にさせて眠らせよう



⬅下からコンベアーをたたいて、食べ物がボスの口に入るようにしてやろう。



⬆この出入口を使って３つのフロアを移動する。

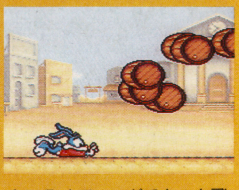
⬅ときどき竜巻状態で攻撃してくるから要注意。

 ©THE TINY TOON ADVENTURES name,character,character names and all related indicia are trademarks of Warner Company ©1992／©1992 KONAMI

STAGE 2

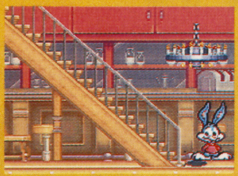
ウエスタン調のグラフィックとＢＧＭが楽しいステージだが、アクションは非常にハード。特に列車の中や屋根の上を走る強制スクロールエリアは超難関だ。ダッシュジャンプをフルに駆使してクリアしよう。また中ボスもいるので油断するなよ。

タルを吹き飛ばせ！

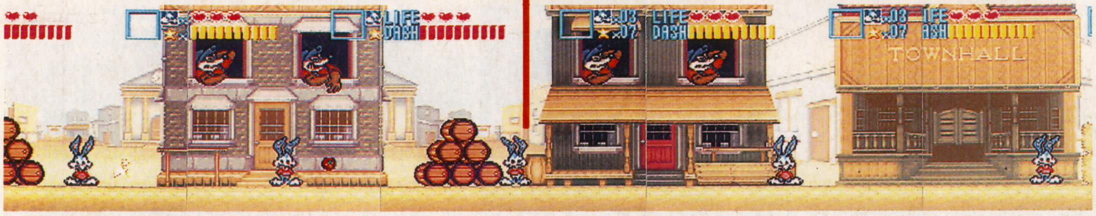


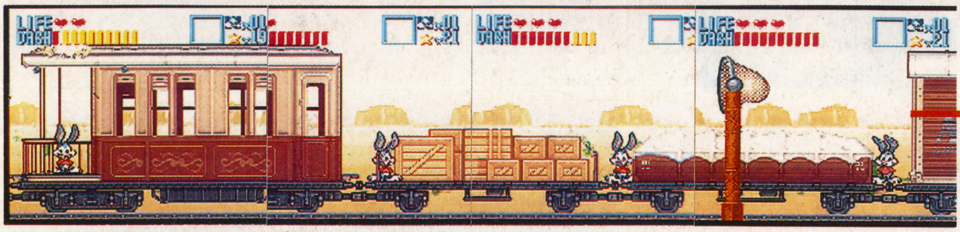
⬆スライディングでタルを飛ばして屋内の敵をやっつけろ。

シャンデリアトラップ



⬆ニンジンを取るとシャンデリアが落下してくるから注意。

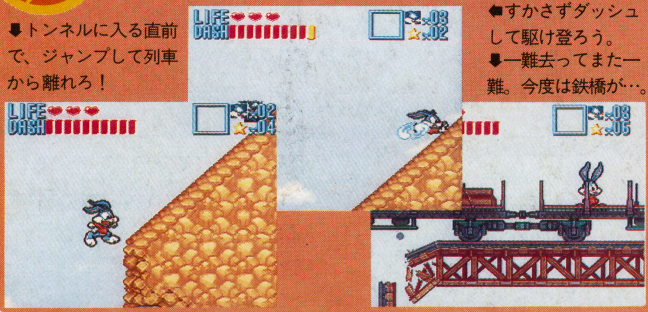




ビヨヨーンネット

⬅このようなネットが４つ待ちぶせているので、うまくジャンプしてよけよう。もし引っかかった場合は、ダッシュで突き破って脱出だ。

ダッシュで絶壁岩登り



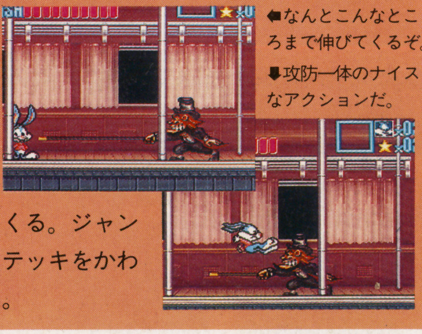
⬇トンネルに入る直前で、ジャンプして列車から離れろ！

⬅すかさずダッシュして駆け登ろう。

⬇一難去ってまた一難。今度は鉄橋が…。

如意棒ステッキに注意

ステージ中盤では中ボスともいうべき正装のオジサンが登場。孫悟空の如意棒（にょいぼう）のように伸び縮みするステッキで攻撃してくる。ジャンプ＋回転キックで、ステッキをかわしながら反撃しよう。

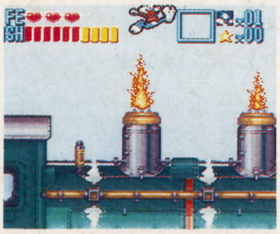


⬅なんとこんなところまで伸びてくるぞ。

⬇攻防一体のナイスなアクションだ。

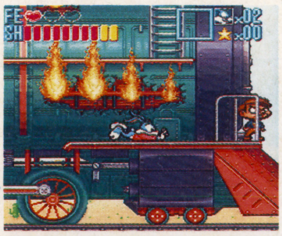
BOSS 炎と蒸気の地獄をくぐりぬけ機関車の先端にたどりつけ！

一気にジャンプ



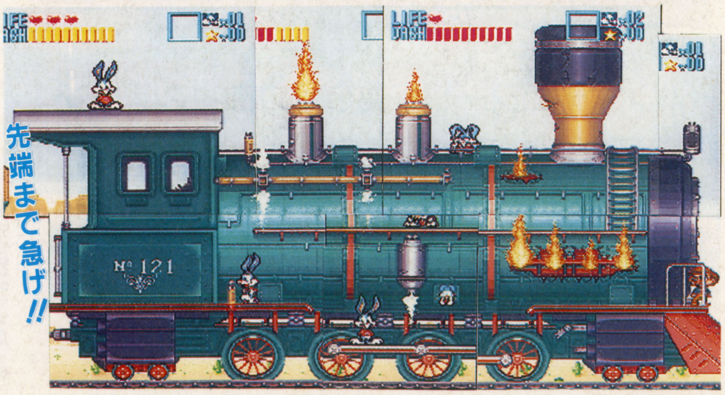
⬆ダッシュを組み合わせれば、ここから煙突まで一気にジャンプできる。

スライディング



⬆最後はスライディングで連続爆発をくぐり抜けよう。

先端まで急げ!!



電撃攻略

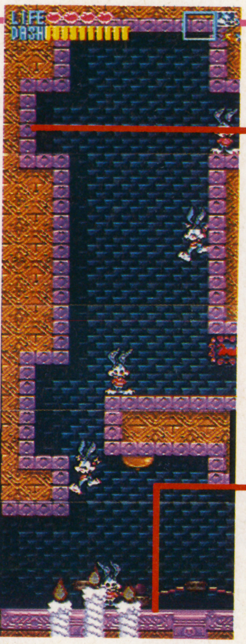
タイニートゥーンアドベンチャーズ

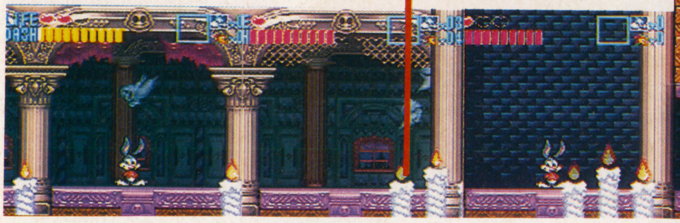
STAGE 3

シーソーとハンマーのトラップがこのステージのすべてといってもいいくらい。特に後半はハンマーだらけの空中ステージを、連続ジャンプでクリアしていくというもの。タイミングを合わせるのが難しいのだ。

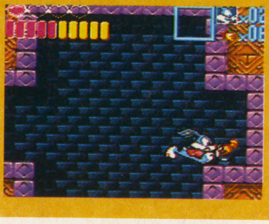
地面からもウヨウヨ

⬆足元から幽霊がゾロゾロ登場。





欲張り人間は登っておいで



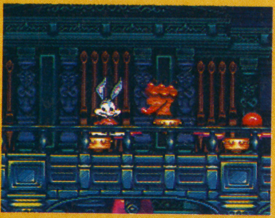
⬅両側の壁の穴にはアイテムが置いてある。出口は下にあるが、欲しい人はここまで登ろう。

シーソーでジャンプだ

⬇ここでジャンプするだけで飛び上がれるのだ。

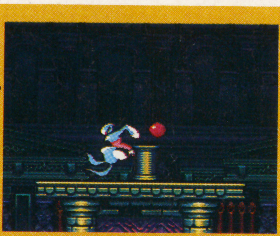
⬆複雑な形のシーソーだが悩むことはない。

ただの重りではない

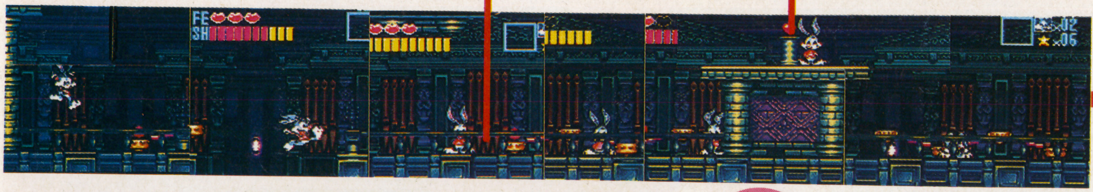


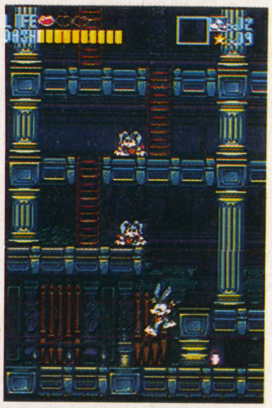
➡一見ただの玉に見えるが、実は丸まっている敵。ぶつからないように。

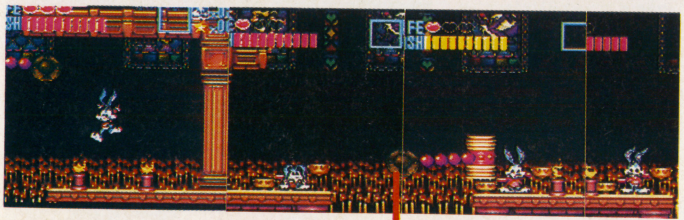
キックで蹴り落とせ



➡この玉を右側に蹴り落としてやると、次のシーソーでジャンプできるようになる。

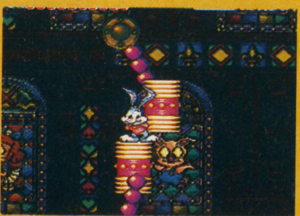






ハンマーとシーソーだらけの空中ステージ

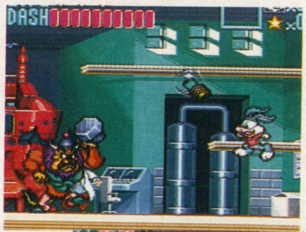
⬆ハンマーの上に乗って移動だ。



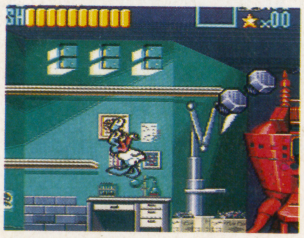
⬆こんな事態にならないように注意。

BOSS ボスが投げつけるボルトをはじいて科学者の機械を破壊しろ!!

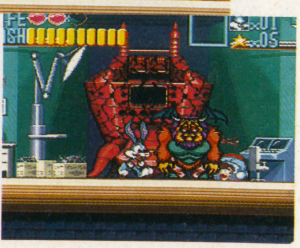
ボスが投げるボルトをキックで跳ね飛ばして機械にぶつけよう。科学者が操っている機械を破壊すればクリアだ。電球は蹴っても割れてしまうので無意味。



⬅電球は無視、ボルトだけを蹴り返せばいいのだ。



⬅ボルトで攻撃するのだ。



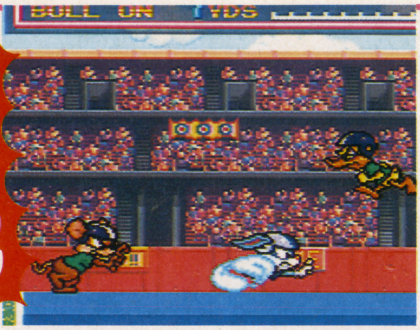
➡破壊された機械の前でシュンとしょげるボス。

STAGE 4

ちょっと変わったアメフトステージ。タッチダウンをしなければクリアはできないのだ。バニーのポジションは当然ランニングバック。

タッチダウン

敵のタックルをかわして突進だ！

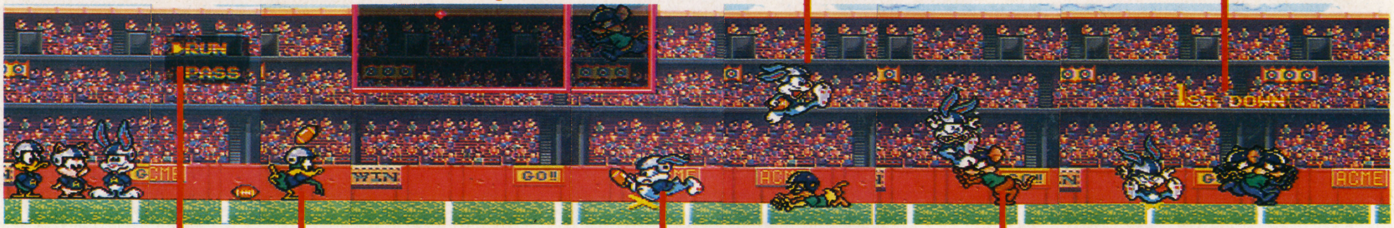


⬅ついに敵の陣地に突入！ もうタッチダウンは目前だ！

フェイントでかわせ！
敵のタックルをジャンプでかわす。決まれば最高に気持ちいいぞ。

ファーストダウン成功
4回以内の攻撃でファーストダウンを取らないと、また最初からやり直しだ。

ボールインジケーター
パスされて空中を飛んでいるボールの位置が表示される。



ランorパス？
状況にあわせてランとパスを選んで攻撃。基本的に、パスのほうが有利だ。

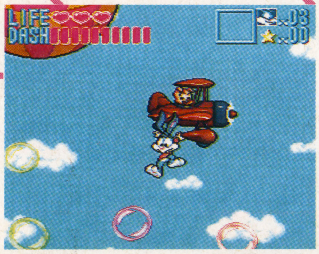
今、パスが出ました！
コイツのパスがよく飛ぶのだ。3回くらいパスが通ればファーストダウンだ。

ナイスキャッチ！
地面ギリギリでパスをキャッチ。本当はジャンプして空中で取るのが理想的。

残念！ここでストップ！
敵のディフェンスもなかなかカタイ。ランではあっという間に止められちゃう。

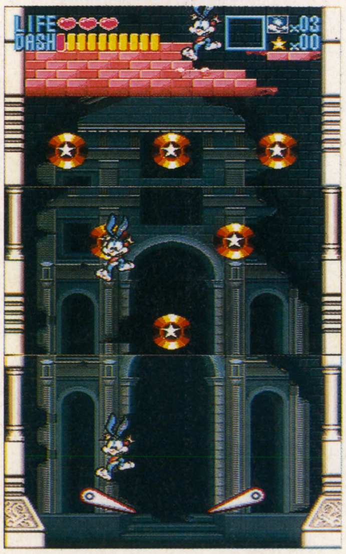
STAGE 5

前半はシャボン玉や風船の上をわたって進む空中ステージ。後半はピンボールのようなステージで、ブロック崩(くず)しや、スロットマシーンなどのゲームを楽しめる。テクニックはもちろんだが運も必要。



⬆飛行機から出るシャボン玉に乗って上昇。シャボン玉は一定時間で消えてしまう。

ブロック崩し



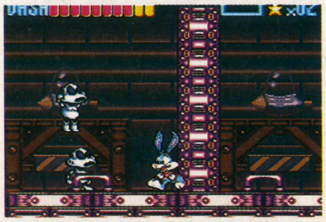
スロットマシーンだ！

⬆右上のボタンでスロットを回し、左上のボタンでストップさせる。3つそろうと上の出口が開くというわけだ。

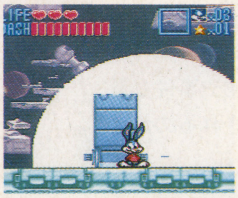
⬅レバーにはじかれた勢いとダッシュを利用してブロックにたどりつけ！ ブロック全部をこわすのは大変だぞ。

FINAL STAGE

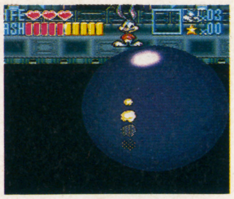
ラストはSF調のグラフィックでまとめられたステージ。登場する敵も宇宙人のような奇妙なヤツばかり。ただし難しいトラップは少ないので安心だ。ステージ6のボスを目指してがんばろう。



⬆上から宇宙人(？)が次々と降ってくるぞ。

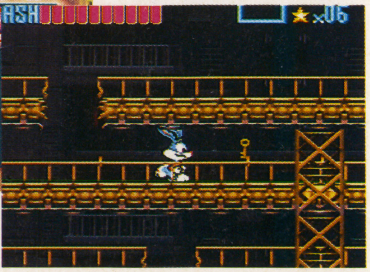


➡まるで核爆発のような閃光(せんこう)が！ いったい何が起こるのか？



➡ボタンを踏んだら巨大な玉が動きだしたぞ。これに乗れば上に行ける？

⬆なんで敵がドラム缶をたたいているかって？ それはプレイしてからのお楽しみですよ。



⬇こんなところにカギが！ これでどこかの扉を開けて進めるに違いない。

電撃攻略

弁慶外伝〜沙の章

弁慶外伝 沙の章

べんけいがいでん すなのしょう

SFC	発売中	
	RPG	12M	Ⓑ
	サンソフト	￥9,600

攻略ポイント

奥の深いRPG「弁慶外伝」を、徹底攻略！ シナリオ進行から戦闘法までをスルドク分析だ。

古代日本を舞台にする壮大な物語

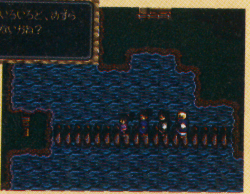
何を知りたいですか？

- ▶ストーリー攻略
- 敵キャラ攻略
- 戦闘攻略
- ボスキャラ攻略

元（中国）より遣(つか)わされた四界将(しかいしょう)・呪魂(じゅごん)を阻止すべく、主人公・不動(ふどう)は全国を駆け巡る。マップは広大だがシナリオ重視というだけあって飽きがこない。歴史上の人物や事件も登場し、よりリアルな物語が展開されるのだ！

スムーズに進むために

⬅守光楼閣崩壊前(しゅこうろうかくほうかいまえ)に関所へ行くと、武器を安く売る行商人(ぎょうしょうにん)がいるぞ！



➡「天昇流舞の書(てんしょうるぶのしょ)」や「海龍の骨(かいりゅうのほね)」はこの石碑の近くで使おう。

日本編

⬅滝を通って長門へ。このまま、まっすぐ行けば滝に入れる。

➡出雲で「月影の馬」「月光灯」を使ったところ。夜でなければ効果なし。

おさらいヒント

ストーリーを理解していけば、進行上行き詰まることはない。ちょっと悩んだのは長門・練武館(れんぶかん)。ここは、かけじくの裏を探せばよいのだ。また大分に刀鍛冶(かじ)があるのだが、一度しか研(と)いでもらえないので全員に刀を装備させてから行こう。

壮大なドラマを斬る！

中国編

スタート

⬆お金は両替、武器や防具は換金されてしまう。

臨安

●臨安(りんあん)は、最初の町だけあって宿泊費が安い。1銀でも貴重な人は法術で戻って利用しよう。

➡越後屋で割り札をもらい、舟つき場へ。

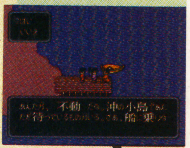
沖の小島

●不動(ふどう)の夜の活躍が目立つ。昼に訪れても、意味がないから注意(⬇)。

ワープ

長沙の村

⬆白蓮(びゃくれん)と出会い、仲間になるのだ！

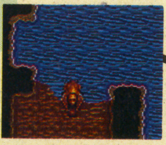


ワープ

⬇今後の旅には欠かせないパートナー、ホー。

倭冠砦

●ホーでの移動が多くなるが、木や草などの足場がなければ降りることは不可。



洛陽

●「皇家の紋章」は幻陽楼(げんようろう)周辺のどこかにあるぞ。

幻陽楼周辺

⬆博物館で幻陽楼(げんようろう)の情報を聞こう。

古代皇帝陵

●「皇帝の闇」を入手したら、古代皇帝陵内でまき、近衛兵馬軍を出現させよう。

 ©1992 SUNSOFT

舞台は海を超え、真の冒険が始まるのだ！

ついに魔導宮へ突入！

キャラクターのワザをバッチリつかもう！

何を知りたいですか？
ストーリー攻略　敵キャラ攻略
▶戦闘攻略　ボスキャラ攻略

基本的には、フィールド移動中の戦闘である程度レベルアップするので、ダラダラと戦闘をくり返す必要はない。キャラクターの攻撃法さえ把握しておけば、死にまくる危険性もまずないだろう。問題はそういったことより、いかに効率よく戦闘に勝っていくかにあるのだ。日本編の後半で仲間になる弁慶もたしかに強いのだが、力の出し惜しみをしてか、ここぞという時の攻撃はNPCゆえ期待できない。中国編で仲間になる白蓮は弱いが、好戦的なので役立つ場面も多いぞ。

その一、主要キャラクターの巻

不動　攻撃・法術万能

さすが主人公だけあって、攻撃と法術どちらにも優れている。式符はボス戦に備えて取っておき、通常の戦闘は法術が賢明。武器が強ければ攻撃も有効だ。

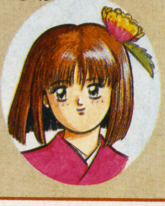
常由　剣技ひとすじ

日本編ではレベルアップが最も早く強力であるが、中国編ではブランクができてしまうため結構弱い。巳陰の法術「豪昇」を使えばボス戦でも活躍可能になる。

巳陰　法術でサポート

強い武器を装備させれば、前線での攻撃にも対応する。しかし法力がずばぬけて高いので、ボス戦などでは回復や防御の法術専門にした方が確実である。

鳴沙　法術でアタック

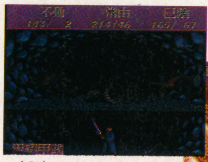


最初はお荷物的存在であるが、レベルアップが進むにつれ強力な法術を次々と覚えていく。後半からは、式符と法術の２つを使い分けて戦闘させよう。

その二、必殺技の巻

攻撃編

攻撃は頭脳勝負だ。役割を分担させ、攻撃順番も念頭において、いざ出陣！



⬆常由は剣を装備しないと剣技が出せない。

⬇鳴沙の法術・火龍裂光陣。

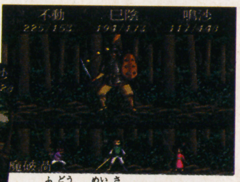
特性を把握する

常由の法力は上昇幅が低いので、ここぞという時に使おう。鳴沙は法術の数を一番多く覚えるので入手したら即、実践だ。

戦い極める

法術・豪昇は、攻撃力がかなりアップするから力強いぞ。この他、魔破系の法術も結構使える。武器は弓矢だと先制攻撃する可能性大。

⬇巳陰と鳴沙が使える法術・豪昇。



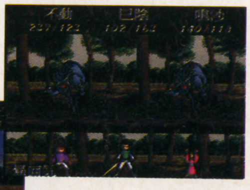
⬆不動と鳴沙が使用可能な法術・魔破渦はおすすめだ。

防御編

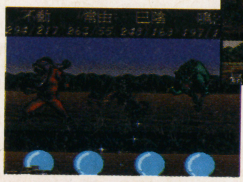
攻撃は最大の防御なり。ということで、最悪の事態じゃない限りは法術で対処しよう。

オススメ例

通常防御が可能なのは常由と巳陰だけ。それも攻撃順位が遅いと防御前に攻撃されるので、守りを固めるなら鳴沙の法術だ。



⬇反気法は仲間全員を敵の呪法から守る。法術使用の敵には有効だ。



⬆防御をしてもダメと感じた時は回復が一番。巳陰の法術を使おう。

その三、式符の巻

不動と鳴沙は、戦闘中式符を使うことにより魔物を操る。魔物の強さは使用者の法力の上昇に比例するのだ。また式符をフィールドで使用すれば、戦闘に入った際、先制攻撃が可能だ。

式魂

➡この式符の魔物は、一体何なのであろうか。

使用枚数　1、2枚
使用可能レベル　L1〜

最初のうちは有効だが、通常での乱用はなるべく避けて、式符集めに専念しよう。

火の鳥

使用枚数　3枚
使用可能レベル　L8〜

相手に与えられるダメージを計る上でも、まずは様子見に使うのにちょうどいい。

⬅美しい火の鳥。枚数的にも使いやすい。

魔人

➡完全に敵キャラを踏み潰してほしくなる。

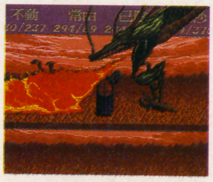
使用枚数　5枚
使用可能レベル　L16〜

通常の戦闘なら、たいてい一発KOだ。ボス戦闘では他の攻撃と平行して使おう。

龍

使用枚数　10枚
使用可能レベル　L24〜

枚数がダントツに多いだけあって威力が最も大きく、ボス戦闘には欠かせない。



⬅さすが強力版。龍だけあって力強い魔物だ。

敵キャラの特徴や弱点を見極めるのだ！

何を知りたいですか？
ストーリー攻略 ▶敵キャラ攻略
戦闘攻略 ボスキャラ攻略

動物系統の敵キャラは、自分から遁走を企ててくれる確率が高い。反対に仲間を復活させる法術を使用する敵キャラもいる。前者は逃がしても、後者は早めに倒そう。ちなみに敵キャラの特性は戦闘を重ねれば覚えられる。

㊉油＝油断大敵	㊉楽＝楽勝
㊉法＝法術有効	㊉武＝武術有効
㊉炎＝炎系に弱い	㊉氷＝氷系に弱い

カラス天狗 （油）

体力 63
攻撃力 49
武器攻撃でも倒せるが、翔雷系の法術が一番有効だ。

死麟 （法、炎）

体力 350
攻撃力 140
炎系の法術や火の霊薬で倒せる。毒の攻撃に注意。

ケルベム （武）

体力 720
攻撃力 194
法術を使ってくる。とにかく剣などで斬りまくろう。

鬼女 （油）

体力 653
攻撃力 185
連続攻撃に注意！防御されても構わず攻撃しよう。

躍り猫 （楽）

体力 20
攻撃力 17
倒しやすいわりには経験値が入る。一斉攻撃が多い。

餓流魔 （氷）

体力 475
攻撃力 200
翔雷系の法術や氷の霊薬が最もダメージを与えやすい。

口裂け （油）

体力 910
攻撃力 234
体力が高い上に弱点がない。攻撃力の強いもので勝負。

マハーラン （法、氷）

体力 482
攻撃力 220
法術や氷の霊薬がより効果的。法術は冷鎖が最も効く。

怒豪 （法）

体力 120
攻撃力 62
会心の一撃が多い。武器には強いので、法術で攻めよう。

魔導仙 （武、炎）

体力 120
攻撃力 120
通常攻撃で十分倒せるが、軌炎の法術なども有効。

甲魚 （楽、法）

体力 100
攻撃力 180
炎系にも氷系にも強い魚系。法術を使えば即、倒せる。

アジフ （油）

体力 3000
攻撃力 250
仲間と出現したら全体に有効な法術で倒そう。

いたるところで出現するボスに備えよう

何を知りたいですか？
ストーリー攻略 敵キャラ攻略
戦闘攻略 ▶ボスキャラ攻略

ボス・キャラのほとんどは、炎系の灼解攻撃をしかけてくる。ノーダメージの場合もあるが、運が悪いと一撃で死んでしまう。おまけに、ボスはたいてい連続攻撃をモットーに戦闘するので、誰か１人に毎ターン回復の役割をさせていくやり方が賢明かもしれない。

法術と道具を有効に！
ボス戦のために、道具「木の霊薬」は大事にとっておこう。また、体力回復は道具で行い、戦闘に備えて法力の節約を。

幻妖幽帝

体力 4000 攻撃力 220
武器と法術の両方に強いので、なるだけ効果の高い法術や式符を使って倒そう。

火炎獣

体力 4000 攻撃力 260
法術より武器の方が効果的。豪昇や分気闘身等の法術を使い武器の効果を上げよう。

武克

体力 5500 攻撃力 220
翔雷系と魔破系の法術は効かない。冷鎖など氷系の法術や武器で倒すのだ。

士牙羅鬼

体力 4000 攻撃力 220
復活するので、3回倒さなくてはならない。式符や法術・火龍裂光陣が有効だ。

宗玉

体力 6000 攻撃力 300
法術でガンガン攻撃してくるので、剣や法術などを使って攻めまくろう。

雀皇

体力 6000 攻撃力 250
翔雷系や魔破系の法術は効かない。軌炎系の法術や火関系の攻撃が一番効果あり。

システムとボスキャラを攻めて完全勝利を！

ELFARIA

エルファリア

SFC	1月3日発売		
	RPG	8M	Ⓑ
	ハドソン		￥9,500

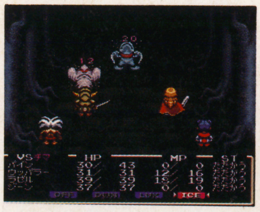
攻略ポイント

個性的な「メルドシステム」をいかした効率のいい戦い方を伝授。マップと小ボス一覧もついてるからスイスイ進める！

電撃攻略 エルファリア

画期的なメルドシステムはこう使う！ そして全5章の戦いに挑め

経験値もないし、マイキャラを強くする武器を売っているお店もない。このゲームは、全く新しいメルドシステムでキャラクターをパワーアップさせていく。具体的にはどうするかというと、まず敵ザコモンスターを倒してアイテムを手に入れる。アイテムには全て攻撃力、防御力、魔力が設定されていて、それらを装備させせることによってキャラクターのステータスを上げていくのだ。この組み合わせを間違えるとステータスが下がってしまうこともある。前衛で戦う戦士系のキャラ、後衛で戦士たちを補助する魔法使い系の2つに分け、どうメルドさせていくのが効率的なのか紹介していこう。



⬆まずはモンスターを倒す。とにかく倒すことから始まる。

メルドシステムとは？

⬇するとモンスターがアイテムを出すのだ。

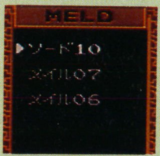
⬆アイテムをメルド欄に組み合わせることで、パワーアップ！

『ELFARIA』STORY

水、土、火、風。世界を司る4つの要素。そしてそれらを統一する「ラ」の力。「ラ」の恩恵を受けて成り立つ世界に今異変が。「ラ」の力を悪用し、無限の力を得る。そんな野望にとりつかれたムーラニアの将軍シーラルがクーデターを起こし、各地は混乱に陥った。古代魔法戦争の研究をしていたロマの村のパイン少年は、エルルという少女との出会いがきっかけで平和を取り戻す冒険に出発する……。

戦士の成長

戦士は攻撃力重視で考えたい。ソード1本、特殊武器1つ、メイル1つを基本に、後は鉱石などでパワーアップさせていこう。



現在持っているソードよりランクの高い物が手に入った場合は、そのまま入れ替えてしまってかまわない。

鉱石類は攻撃力、防御力ともにパワーアップさせる。しかしレベルの低いものだとパワーダウンしてしまうので要注意。

また、特定のキャラしか装備できないアイテムもある。これは特定の属性の敵に威力を発揮するので必ず組み入れよう。

魔法使いの成長

魔法使いは後衛に。直接敵と戦うことは少ない。攻撃力より魔力が大切。ロッド1～2本、メイル1つ、後はアイテムで魔力を上げていこう。

基本はロッド。魔力不足だと思ったら2本持たせてもかまわない。魔力のみ上げるアイテムも多いので、場所はあけておこう。

直接戦闘しないので、防御力は低めでかまわない。戦士キャラのあまった防具か、防御力が上がるアイテムを持たせよう。

特定キャラしか装備できないロッドもある。これを持たせればほぼカンペキ。魔力を上げるアイテムも効果的に使おう。

 ©1992 HUDSON SOFT ©LIGHT & SHADOWS,INC. SUSUMU MATSUSHITA

不思議な少女エルルとの出会いがきっかけで、エルファリアを救う冒険に出発したパインのパーティ。小ボスモンスターを倒して村を開放していく途中、火を司る(つかさど)アルディスのパーティも一緒(いっしょ)に戦ってくれることになった。ガルの山で冒険に必要なアイテムを手に入れ、アバの森でファイアアーマーを見つけ、パワーアップしつつ進んでいく。第1章の最終地点、カナの城には、天魔僧正ヨピナスが待つ！

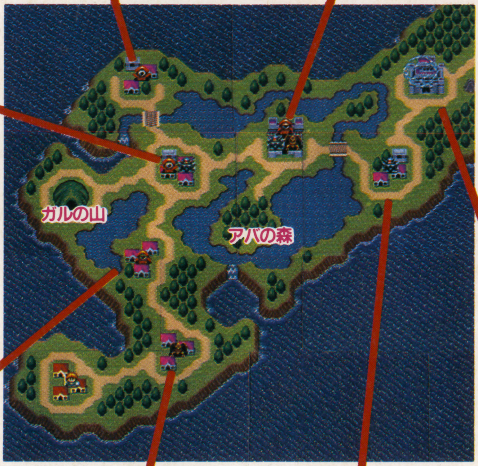
⬇アバの森の敵は強いが、重要なアイテムが奥に…。

⬆ガルの山でのパワーアップが攻略の鍵。

スンガ町
人魔 ダークウォリアー
地魔 グランドメイジ

ハンブ村
地魔 ミスティック

ロス砦
人魔 シニスター
天魔 ゲルウィング
地魔 メンタリスト



カナの城 ヨピナス
ヨピナスは天魔だ。アルディスのパーティで戦おう。

ダムス村
地魔 マッドモンク

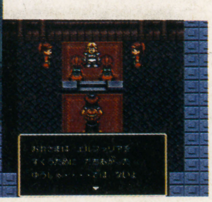
ワース村
天魔 フライゼリー

ユノの村
人魔 デスアーマー

第2パーティ
途中から加わるアルディスのパーティだが、成長させるのを怠る(おこた)と、対ヨピナス戦で苦しむことになるので注意しよう。

第2章に突入すると、最初のベリー村で僧侶カーラモンのパーティが戦いに参加してくれる。アックスを使う戦士が2人いる、頼れるパーティだ。この章は天魔と地魔であふれているので、アルディス、カーラモンのパーティの使い分けが、大事なポイントとなるだろう。途中ウルの山でいいアイテムを手に入れ、最後のフォーレス城で地魔導士アグ・ウーとの戦いに勝利しろ！

⬇アグ・ウーはパインに化け、悪事を働いている。

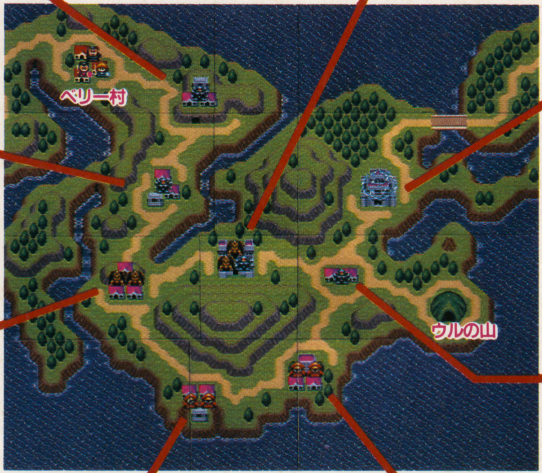


⬆3番目のパーティが合流。頼むぜ！

プラム村
人魔 デスファイター

ラダ砦
人魔 キャバリア
天魔 バグパペット
天魔 イグアノドン

セコア村
人魔 ワイルドアーマー



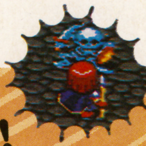
フォーレス城 アグ・ウー
コイツはカーラモンで倒せ！

エルム町
天魔 ビーストマスター
天魔 バグパペット

ギスト村
人魔 ダークナイト

ファー町
地魔 デモンウィザード
地魔 マジシャン

アデン町
地魔 ザッパ
地魔 ワーロック



これで短時間攻略！
バトル講座

いくら経験値がないＲＰＧだといっても、戦闘の数をこなさないとアイテムが手に入らずキャラクターはパワーアップしていかない。セミオートバトルは楽だけど、自分の思い通りにキャラが動いてくれない分、コツをつかまないと負けることも多いだろう。ここで戦闘のすべてをひっくるめてポイント攻略していくぞ。特に大切なのが、モンスターと４つのパーティの相性だ。頭にたたき込んで戦おう！

知っておきたいバトルのポイント

モンスターとの相性

敵と味方には属性(ぞくせい)があり、その相性で戦闘での有利不利が決まる。ザコも町、村の小ボスと同じ属性(ぞくせい)のものが出てくるぞ。

⬅相性が悪いと大苦戦！

パイン
このパーティはファイア系人魔に強いぞ。

アルディス
天魔に強い。スピアなどの装備も忘れずに。

カーラモン
地魔に対して高い攻撃力を誇るパーティだ。

シーナ
サンダー系人魔に強い。敵の動きを止める魔法も！

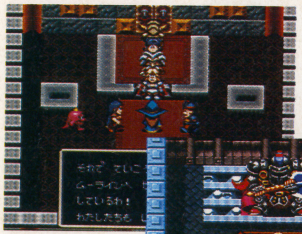
セミオートバトルのコツ

戦士系キャラはひたすら戦うだけだが、魔法使い系キャラの呪文の選択は可能。どれを使うかが問題だ。基本的に、最初は攻撃魔法でダメージを、敵の数が減ったら攻撃力アップなどの魔法を使おう。

⬅敵が複数の時は、攻撃呪文で一気にＨＰをけずってやろう。

➡残り１匹になったらステータス魔法に切り替えよう。ＭＰ節約にもなるしね。

３つのパーティで敵の本拠地に乗り込んだパインたち。途中風を司(つかさど)るシーナのパーティを仲間に加え、悪魔の門を守るダジオン兄弟を倒し、エルファス城でシーラルとあい対する。しかし「ラ」の力をうまく自分の体に取り込めなかったシーラルは、剣も交えぬうちに倒れてしまう。このままだと「ラ」の力が暴走しこの世界が滅ぶ……。



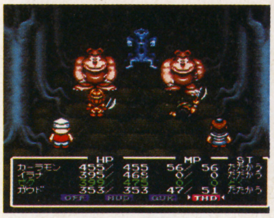
⬅シーナのパーティが立ち上がる！　これでメンツはそろった。

➡戦闘！　と思いきや、シーラルは自滅してしまう……。

さあ戦闘！まずはザコから

ザコキャラは相性をうまく考えて戦えば楽勝。しかしひとつの町、村で複数の属性(ぞくせい)の敵が出てくることもある。そんなときは、相性のいいザコを倒しまくってアイテムを集め、パワーアップを済ませてからその属性(ぞくせい)の小ボスを倒してしまえば、ザコは出現しなくなる。そして残りのボスの属性(ぞくせい)と相性のいいパーティでバトル。

➡どの属性(ぞくせい)のキャラと戦っているか表示されるので参考に。



⬆森、山ではどの属性(ぞくせい)でもない敵が現れるので注意。

➡アイテムを手に入れたら必ずメルドするのを忘れずに！

そして小、中ボスはこう戦う！

さあ、そして小、中ボスとの戦闘だ。相性のいいパーティで臨(のぞ)むのももちろんだが、魔法選択がけっこう重要。例えば魔法使いに攻撃力アップの魔法を命じても、肝心(かんじん)の戦士にかけずに僧侶にかけたりすることがあるのだ。根気よくやるか、敵のステータスを下げる魔法を。攻撃魔法は効き具合いを確かめて！

⬅これはヨピナス。相性のいいパーティじゃないとツライ。バトルの前に相性をチェックすること。

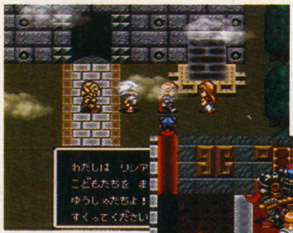
➡敵に魔法が効けばしめたもの。戦士も負けるな！ 相性が悪いと、こううまくはいかないのだ。

ボス戦用武器

うまくアイテムをメルドさせると、特定のボスの動きを止める効果が生まれることがある。これをうまく使うのがボス戦の大きなポイント。メルドのさせかたは必ずどこかに情報があるので、人の話、図書館の書物は必ずチェックするように。

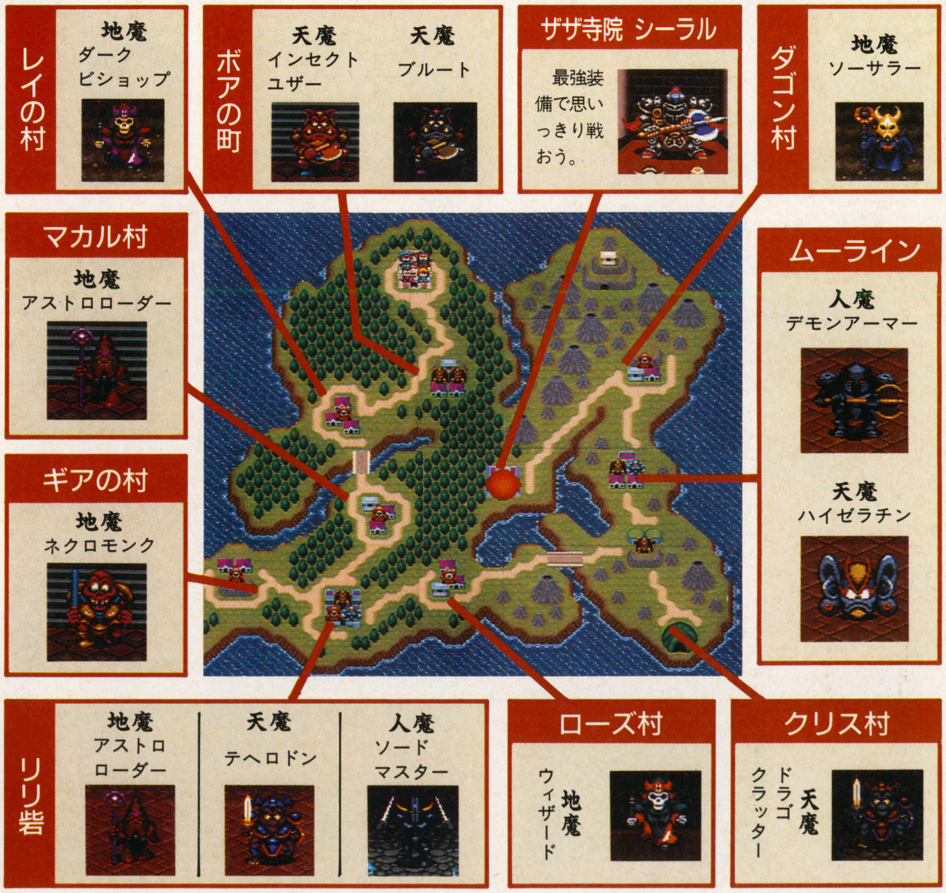
⬅これはダークウォリアーの動きを止める効果の情報だ。

「ラ」の力の暴走を止めるには、方法はひとつしかない。過去に戻って「ラ」の力を受ける前にシーラルを倒してしまうのだ。時の門をくぐって過去へやってきた勇者4つのパーティ。世界を守るために、歯を食いしばって戦おう。解放した町めざして魔物が攻めてくることもあるから、4つのパーティの配置も問題だ。



⬅過去のエルファリア。急いでシーラルを倒せ。

➡4章最後のバトル。ここで負けたら……？



カンペキ進軍ルートで敵にウムを言わせず5話まで攻略!

ああ、世界よ半熟なれ…!!

半熟英雄
はんじゅくヒーロー

SFC		
発売中		
SLG	8M	B
スクウェア		¥9,500

攻略ポイント

敵の城を取っても取り返されたら意味がない。守りを考慮(こうりょ)した進軍ルートが鍵。

エッグモンスターを制するものが戦いを制する!

敵もたまごを使うようになった本作では、通常のバトルよりエッグモンスター同士のバトルを、いかにして制するかがポイント。レベルの低いモンスターでも、戦い方によっては高レベルのモンスターを倒すこともある。大切なのは、そのモンスターの持ち味をいかに発揮(はっき)させるかということだ。どうしても勝てない、という場合は一度たまごに戻し、再び召喚(しょうかん)して違うモンスターを呼び出すという手もある。

➡どんなモンスターが出てくるのか、楽しみでもあり不安でもある。

同じたまごから生まれるモンスターでも攻撃法はイロイロ

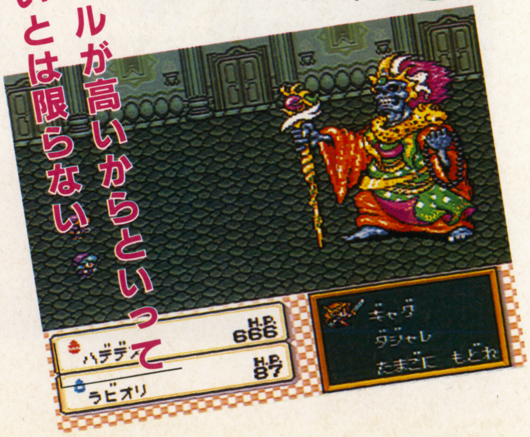
フツーのヤツ
レベルの低いモンスターは、ただ攻撃するだけのヤツが多い。

連続攻撃
ヒュドラなど中堅(ちゅうけん)モンスターは、連続攻撃で大打撃を与える。

ステータスダウン
コマイヌなどは相手の攻撃力を半減させられるぞ。

自爆
てつじん8ごうの最終兵器など。敵全滅だがたまごが壊れる。

レベルが高いからといって強いとは限らない



半熟値のこんな上げ方

半熟値は、一定数ためるとたまごのレベルが上がる、とても重要なパラメータ。通常のバトルで勝利するたびに上がっていくのだが、兵士は減るわ、たまごの使用回数は減るわで一気に上げるのは難しい。あともう少しでレベルが上がるんだけど…、というときは、下の2つの方法を試してみよう。上がる数値は微々(びび)たるものだが、試す価値はあるぞ。

大臣とバトル

サブ画面のコマンドで大臣相手に剣の練習。これで少し半熟値がアップ!

おはらい師

温泉でときどきおはらい師と会うことが。おはらいして半熟値を上げられる。

©1992 SQUARE

第1話 黒きたまごは危険の香り

黒きたまごを持った完熟クイーンがここでの敵。自軍の城とクイーンのいる塔がお互い大陸の端に位置し、3つのルートさえ押さえていけば、敵が攻撃をしかけてきても城を奪われることはない。3将軍を軸に進め！

序盤はまだ楽勝だ！

●こちらのルートは敵の攻撃目標になりやすい。ゼウス、あるいは半熟英雄にじきじきに進軍させよう。余裕があれば温泉にいかせてみよう。

●こちらのルートはヴィーナス将軍を進ませるといい。敵もあまり強くない。

●城を増築する場合はヴィーナスにココット将軍をつけることをオススメする。

●まず上、左の城を落とし、自軍の城をかこんでからまんなかのルート担当の将軍を出発させよう。

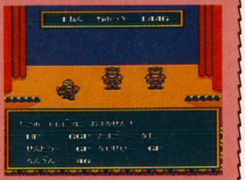
➡タカビーなやつ！やってやる！

➡クイーンはヒュドラを呼び出すぞ。

1話でやっておくこと

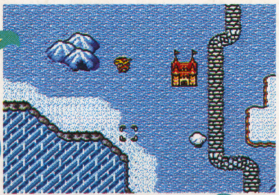
各ステージで得た将軍、軍資金、切り札は、次のステージに持ち越される。だから第1話で時間をかけてお金と将軍を増やしておけば、第2話からの攻略がラクになるぞ。

⬅もういい！というほどお金を貯めておけ。



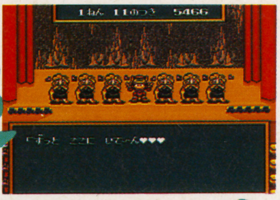
➡将軍が多い方が余裕を持って戦える。

ダンジョンの怪



ややっ、こんな所に洞窟が！

中はギャルでウハウハ！

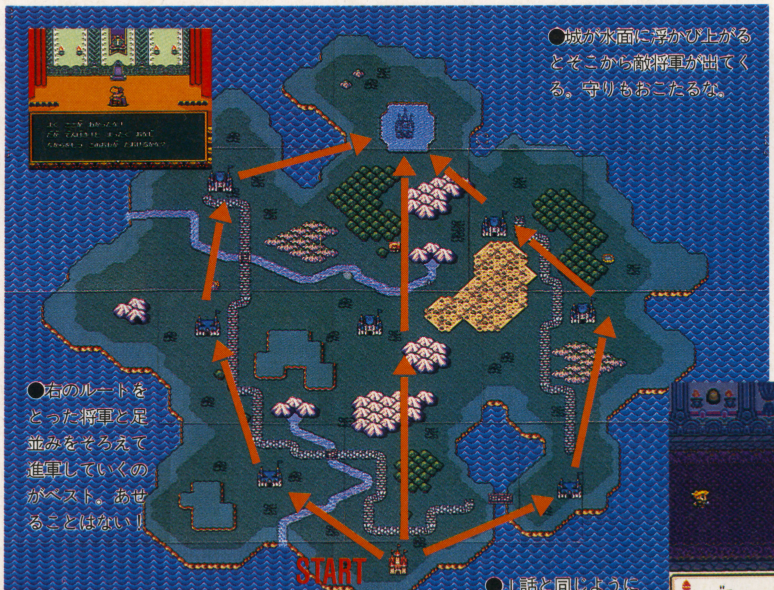


でもなんかおかしいぞ……

ゲゲッ！ブスだ！助けて！

第2話 2人の半熟英雄

ニセモノの半熟英雄が出現！　ここでは敵の城が湖に沈んでいて、すべての城を落とさないとボス戦に挑めない。とはいえ攻略法はカンタンで、1話同様3つに別れているルートを押さえつつ進んでいけば負けることはない。戦闘力の高いゼウス、ヴィーナス、半熟英雄の3人で、それぞれのルートを分担して進軍していこう。勝利してニセモノの正体を暴くと、実はそいつはロボットと判明。操っていたヤツはどこ？



●城が水面に浮かび上がるとそこから敵将軍が出てくる。守りもおこたるな。

●右のルートをとった将軍と足並みをそろえて進軍していくのがベスト。あせることはない！

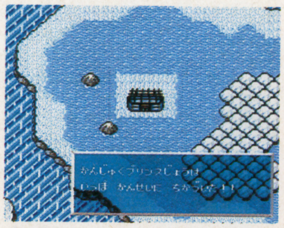
●1話と同じように3つのルートで進軍。右側が若干手ごわい。

敵城を包囲せよ！

⬆ニセモノの呼び出したモンスター。倒せなければいったん退却して、相手のたまごのレベルを下げてしまうという手もある。

第3話 戦場に散った恋の花

完熟クイーンのフィアンセ、完熟プリンスがここでのボス。マップが三日月のように曲がっているので、敵の攻撃目標になる城が増える。防御策を考えておかないと城をとられて泣くハメになるぞ。プリンスを倒すとナゾの完熟王の存在が明らかに。

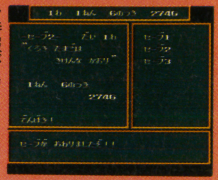


⬆完熟プリンスの城は、こちらが城を落とすたびに作られていく。味方が敗れているというのに、のんきというか、かっこつけというか……。

⬆そしてプリンスが呼び出したエッグモンスターとバトル！　完熟クイーンの時より手ごわいので心してかかるように。

月の終わりにセーブ

月と月の合間(あいま)の月イチイベント。どうしてもおいしい思いをしたければ、〝ピッ、ピッ〟という月の変わり目の時報が鳴った時点でセーブしよう。不幸なことが起こったらリセットするのだ！



➡時報が鳴りはじめたらすかさずセーブ。

⬅こんなことが起こってもヘッチャラ。

第4話 帰れ季節よこの胸に

完熟王自慢の四季王がマップの4スミで半熟軍を待つ！　四季王が手ごわいのももちろんだが、なんといっても敵軍が4方向からひっきりなしに攻めてくるのがつらい。自軍の城には頼れる将軍を残し、必要とあればあまった将軍を城の外に出して防衛線を作ろう。四季王はエッグモンスターに戦わせ、倒せそうになればたまごに戻し、再び呼び出すといい。

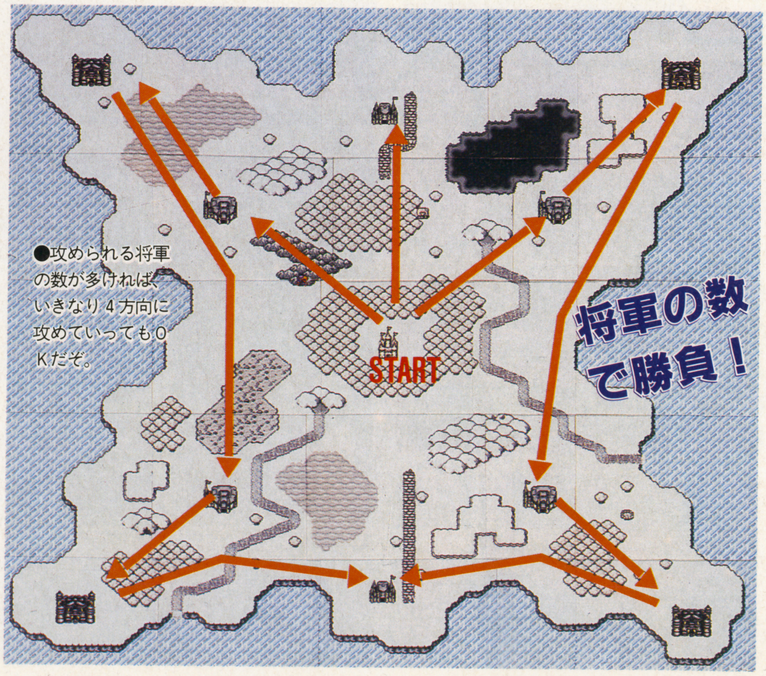
⬇春のスプリミョーネ。ボムが強力。

⬇冬のウイナッツォ。ひょっとして寒がり？　弱点があるかも……。

高レベルのモンスターじゃないとつらいぞ！

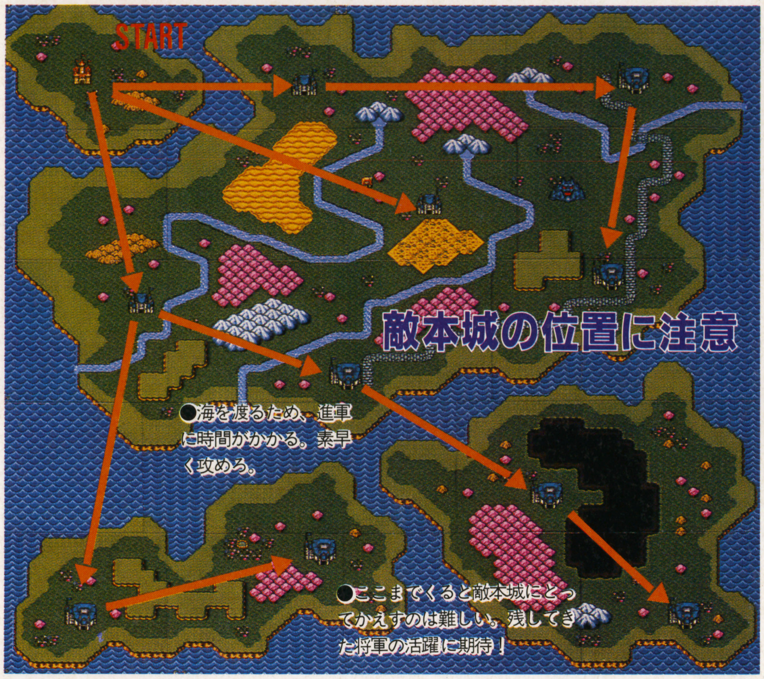
⬆夏のサマカンテ。裸だから寒さに弱いのかも？

⬆秋のフォーリシア。焼きイモがすてき。



第5話 さらばいとしきエッグマン

ついに完熟王との対決だ。ここは攻め方が難しい上、敵の本城はマップ右上の森の中に出現する。下の方に遠征した将軍は戻る余裕はないので、敵本城出現予定地点あたりに強い将軍を残しておかなければならない。



●海を渡るため、進軍に時間がかかる。素早く攻めろ。

●ここまでくると敵本城にとってかえすのは難しい。残してきた将軍の活躍に期待！

⬆敵城に乗り込んだら……。なんでこんなオヤジが？ ひょっとしてボクたち、家を間違えました？ おいそがしいところスイマセーン！

⬆でもオヤジが正体を現すと、こんな恐ろしい姿に！ Ⓐボタン連射バトル、切り札、エッグモンスターを駆使して倒せ！

温泉の怪

将軍たちの配置も勝利への重要なカギ

中盤あたりから、攻めだけでなく守りのことも考えて将軍を城に残しておかなければならなくなる。そのためには、攻めと防御の2つに将軍の役割分担を決めてしまうのがいちばんの方法だ。防御する将軍に適任なのは、戦闘力は低くてもいいからとにかくタマゴを持っていること。たまごのない将軍は城の外に出し、行軍中の敵将軍に攻撃させ弱らせるといい。

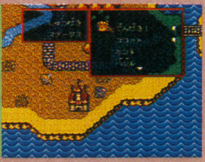
⬆城に将軍がいないと、なすすべもなく城を失うことになる。こんな事だけは絶対避けたい。

⬅たまごがあればとりあえず守れる。

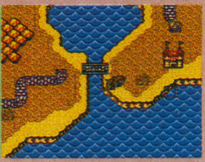
➡こんな方法も!? あんまり効果はないけど。

これでカンペキ進軍チャート

1 マップのルートの数だけ、先陣をきる将軍を決める。適任は戦闘力が高くたまごを持っている将軍。出陣のさいには必ず切り札を。切り札を使うと敵将軍がたまごをなくすことがあるのだ。

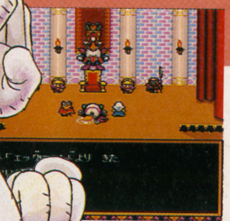


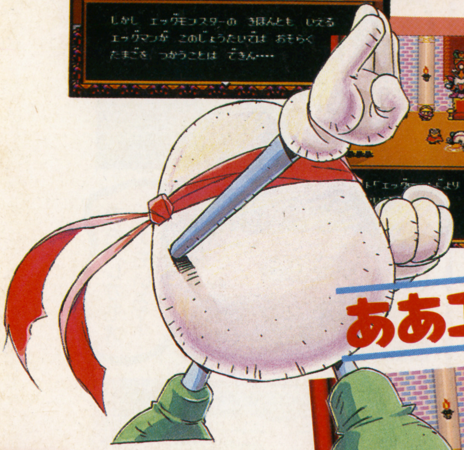
2 先陣の将軍が城を落としたら、防衛戦用の将軍をその城に派遣する。この時ルート上にいくつ城があるか数え、どんな将軍でもいいからその数だけいっしょに行かせよう。



3 先陣の将軍を次の城に攻めさせる。この時敵に城を攻められた場合、攻撃力の低い順に敵と戦うことになるので、防衛戦用の将軍以外は城の外に出しておいたほうがいいだろう。

4 先陣の将軍が城を落としたら、また残った将軍をゴッソリ移動させる。この時誰でもいいから1人将軍を城に残して置くようにしよう。イザというとき戦えるし、城の増築もできる。





5話のラストで英雄の危機を救ったエッグマン

そのころエッグワールドで異変が……

完熟王との戦いは終わった。しかし我らの味方、エッグマンが無惨(むざん)にも壊れてしまったのだ！　その時途方(とほう)にくれる英雄の前に、エッグワールドからの使者、エッグナイトが現れ、向こうの世界にも完熟軍が侵攻しているという。もしエッグワールドを救えれば、エッグマンも元気になるかも……。戦いはこれからだ！

ああエッグマン

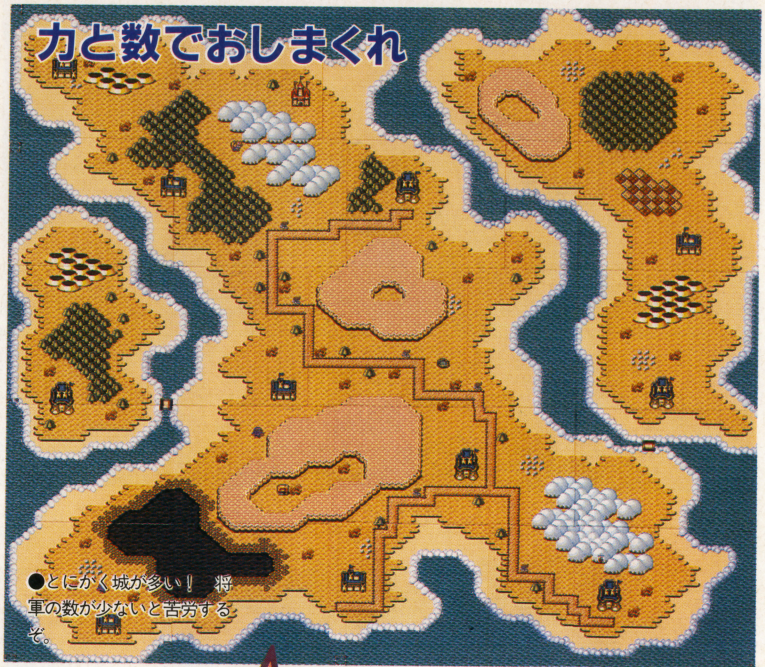
➡ＨＰ１とはいえ、いつも半熟英雄を助けてくれたエッグマン。きっと助けてあげるから、くさらないでね！

壊れたキミは直るのか

⬅なんと完熟軍の手がこんな所にまで！

⬅みんなで力をあわせて完熟軍をブッつぶそう！　エッグモンスターたち、頼りにしてるからがんばってくれよ！

力と数でおしまくれ



●とにかく城が多い！　将軍の数が少ないと苦労するぞ。

城に1人は将軍をおこう

●円形のマップだが、敵は中央を突破してくる。気が抜けないぞ！

第6話　遥かなるたまごの故郷

完熟軍にさらわれたエッグキングとエッグクイーンを救うために戦うのだ！　ここのボスは完熟戦隊ハードマン。負けるとハードロボに乗り込むという、とんでもないヤツラだ！

第7話　13日の死霊の悪夢

たまごに力を与えるというクリスタルを探して激しいバトル。敵将軍もＨＰ99なんて手ごわいヤツが出てくるので気合い入れていこう。ボスは見ての通りの不気味なヤツ。レベルアップさせたモンスターでやっつけろ！

聖獣魔伝 BEASTS & BLADES

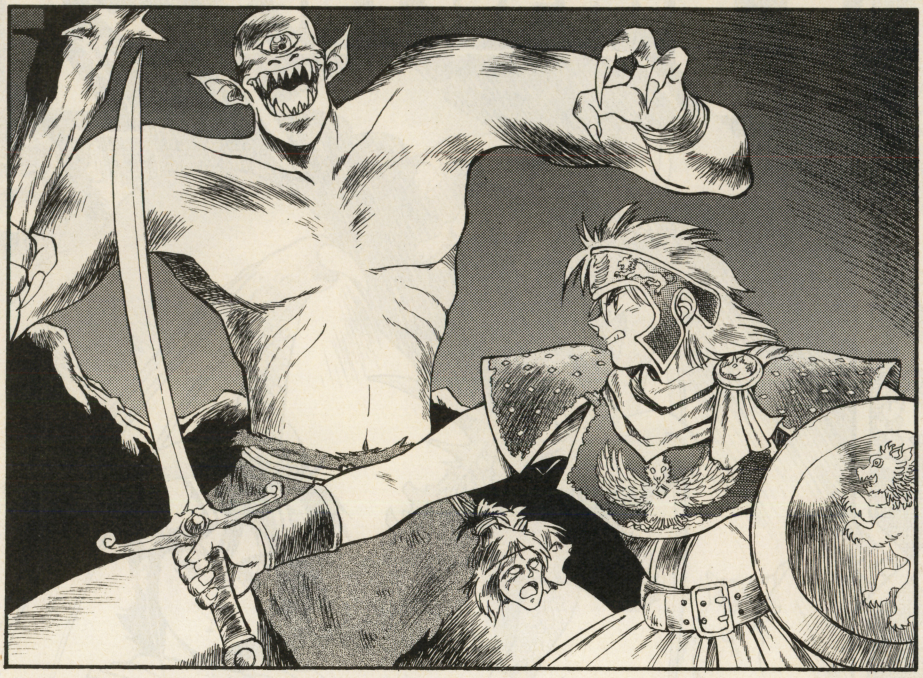
ビースト&ブレイド

STAFF
企画・製作
ORG
ゲームデザイン
大貫昌幸　和栗 朗
イラスト
出光秀匡

〝十とつの聖獣集うとき、光の道示され
十とつの魔獣集うとき、闇の道示さるる
そは約束の刻(とき)、聖王 地に光臨す
そは審判の刻(とき)、心せよ 大いなる変革の刻(とき)〟

第1回 聖獣の王

ようこそ！　剣と魔法と…そして、獣たちの集う冒険の世界へ



このコーナーは…

みなさんがハガキを使って参加できる読者参加ゲームのコーナーです。

タイトルの『ビースト＆ブレイド』の意味は、「魔獣と魔剣」とでも考えてくれればＯＫです。キミたちにファンタジーの世界で冒険者になってもらい、ＲＰＧを楽しんでもらおうというもの。見事活躍できるかどうかはキミたちの腕しだいです。

今回から毎月１回のペースでの連載が始まるので、どうぞよろしく！

読者参加ゲームとは？

ビースト＆ブレイドは上記の通り、読者参加ゲームですが、より正確に書くなら読者参加ＲＰＧ。みなさんはファミコンなどで、ＲＰＧ、すなわちロールプレイングゲームがどういうものかは知ってますよね。

このゲームは、ハガキを使って参加することで、読者のみんなで同時にＲＰＧを楽しもうというものです。ファミコンなどのＲＰＧでは１人ずつしかゲームに参加できないけど、このゲームなら大丈夫！　みんなで同じ世界を冒険するわけだから、キミの行動がほかの人の行動に影響を与えたり、与えられたりすることがあるかも？

ハガキを使ってゲームに参加しよう

ビースト＆ブレイド（略してＢ＆Ｂ）では、読者のみなさんは、この雑誌にとじ込まれている、専用の往復ハガキを使用してゲームに参加することになります。

具体的には、まずルールを読み、キャラクターを作り、装備などを整えます。そして、ストーリーや情報を読み、自分の気に入った行動や仲間などを選択、最後にそれらをハガキに記入し、切手をはってポストに入れると、しばらくたって行動結果の書かれた返事が戻って来るのです。

ハガキを使って冒険の舞台へと旅立つわけですが、ゲームでは、様々な事件や秘密、敵、彼らのしかける罠(わな)などがキミを待っています。どの冒険に加わるかはキミの自由。果たしてキミは、この世界での英雄になれるでしょうか？　それは、キミの送る１枚のハガキにかかっているのです！

ゲームの目的は様々

このゲームは、読者のみなさんが様々な楽しみを体験できるようになっています。まず第一はなんといっても賞品の獲得！

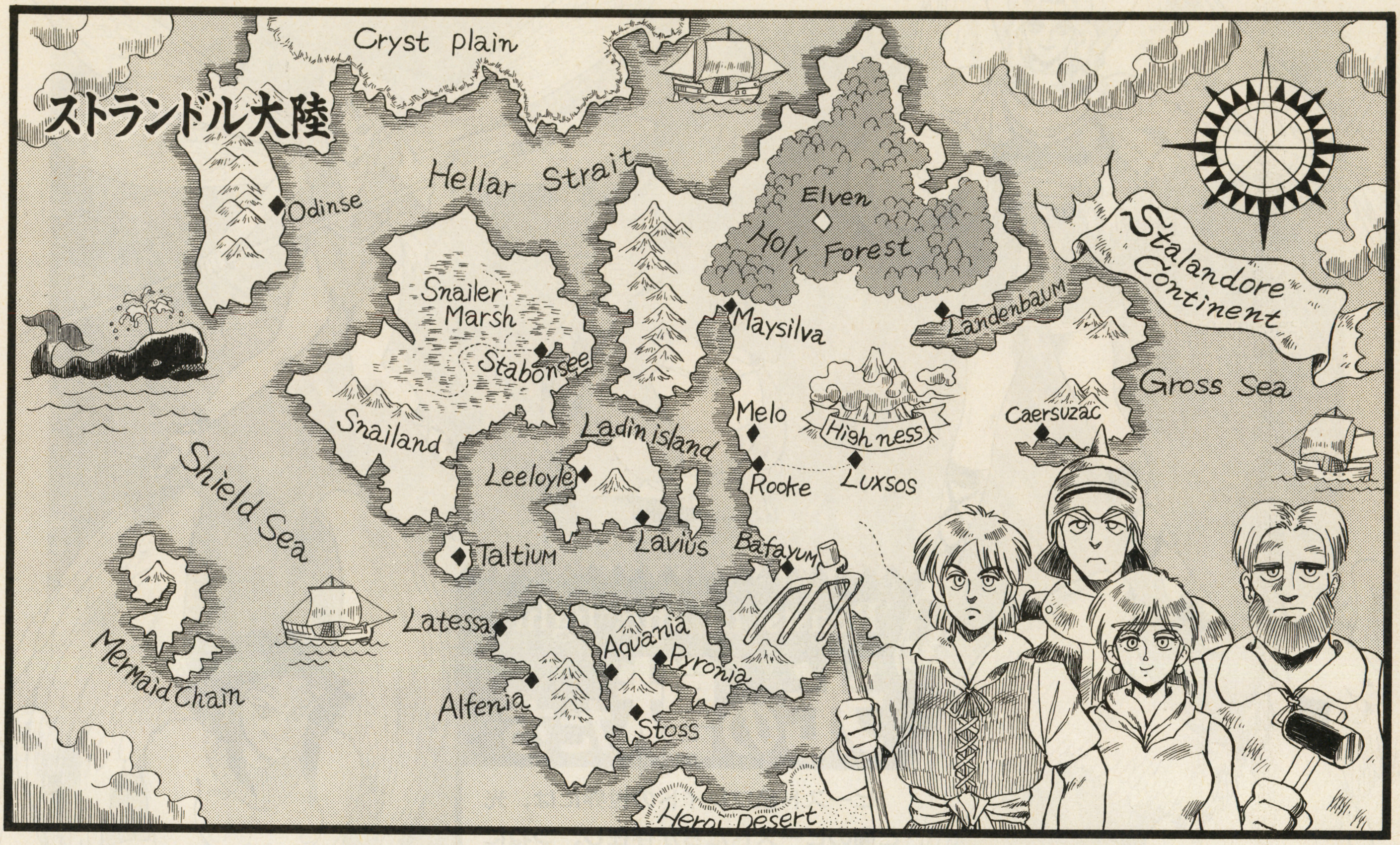
そう、太っ腹な電撃ＳＦＣでは、ゲームの成績優秀者へ賞品を用意しているのです。その賞品とは——

毎回の成績優秀者20名に特製テレカ！

というものです。ゲーム終了時の総合ランキングの上位入賞者にも別のプレゼントを考えていますので、お楽しみに。

ゲームの一番の目的は、強力なビーストを手下にして、毎月一人ずつ選ばれる聖獣王と魔獣王の地位を狙(ねら)うことですが、ほかにも誌面に名前を載せるのをめざしてみるとか、自分のキャラとビーストを育てるのを目標にしてみるとかでももちろんＯＫです。

行動を成功させれば、主人公のラッシュたちと一緒にストーリーに登場することだって可能なのです！



ビースト&ブレイドの世界　～聖獣と魔獣たちの王国～

『その世界は、ヒトが生きるには
あまりに過酷な地であった
怪物(モンスター)が徘徊(はいかい)し
文明は亜族(あぞく)たちのものであった
荒れ狂う自然がヒトをさいなみ
神々はヒトなど目に入らぬようだった
初め、ヒトは剣をもってこれに対した
だが鋭い牙を備えた怪物(モンスター)たちが
この試みを打ち破った
次に、ヒトは魔法をもってこれに対した
だがより強力な魔法を支配する
亜族(あぞく)たちの前に、文明は破れ去った
最後にヒトは、恐るべき怪物(モンスター)たちを
味方にする術を学んだ
昨日までの怒れる怪物(モンスター)は
その日から頼れるビーストと変わった
ヒトは、その時初めて
真に輝ける武器を手にしたのだ』
聖獣魔伝〈巻の二〉前辞

ここでは、ビースト&ブレイドの舞台である、ストランドル大陸について、少し触れておきましょう。この大陸は魔法の法則が支配するファンタジー世界で、人間のほか、幻想的なモンスターや人間以外の種族(エルフ族やタイタン、魔族、翼の民などの亜族(あぞく))などが住んでいます。

魔法やモンスターの世界だということを別にすれば、この世界で一番変わっているのは、ビーストマスターと呼ばれる存在でしょう。この世界ではモンスターを支配し、部下にすることが一般的に行われているのです。人間の配下になった生物は、モンスター(怪物)と区別してビースト(聖魔獣)と呼ばれ、そのビーストの主はビーストマスター(ビースト使い)と呼ばれるのです。

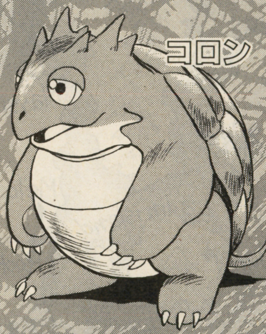
もっとも今日では、人間に従う可能性のあるモンスターはなんでもビーストと呼ばれている傾向があるので注意が必要です。

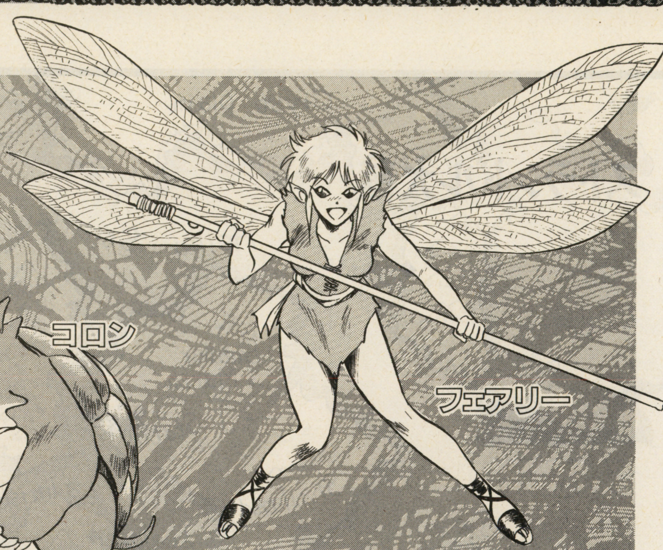
ビーストマスターの役割は実に様々ですが、まず、第一は、左の詩のように、人間の脅威(きょうい)となる存在との戦いです。

ひとくちにビーストを支配すると言っても、そのための方法は、それこそ星の数ほどもあります。捕まえて調教する、餌づけする、卵から育てる、力で威(い)に服させる、恩を売る、共棲関係を築く、話をして味方になってもらう、魔法やアイテムの力で支配する、契約する(精霊や悪魔)などなど。

この世界では、そうした方法でビーストを従属させた者だけが、晴れてビーストマスターを名乗れるのです。もちろん、この世界の人間がみな、ビーストマスターというわけではなく、普通の農民や狩人、それに剣士、冒険者、魔術師といった人たちもいます。ビーストマスターは確かに強力な存在ですが、その数は、あまり多くはないのです。

そこで、読者のみなさんは、こうしたビーストマスターの地位をめざし、冒険の世界へと旅立つのです。

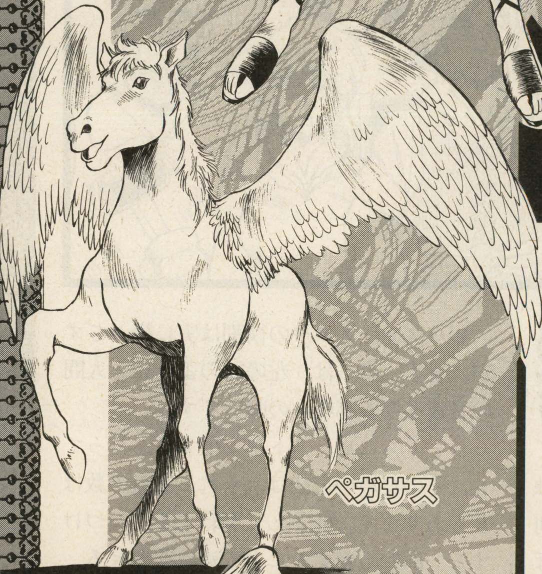


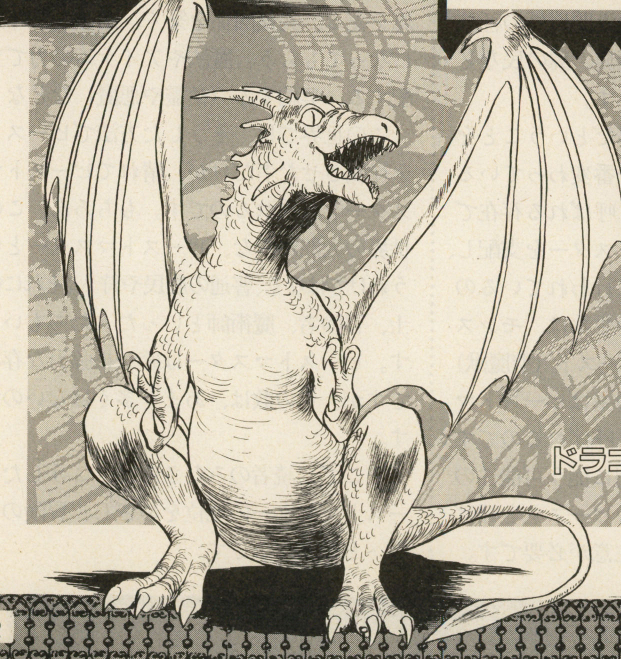


Beasts of the light

光の獣たち

ビースト＆ブレイドの世界には、光と闇のビーストたちが存在し、つねにその覇権(はけん)を争っています。光のビーストたちはすべて、善なる光の女神に属するものたちで、最強と言われる光のドラゴンからなんだかよくわからないコロンまで、様々な種類のビーストが存在するのです。ほかにも、ユニコーンやシルフなどが存在します。



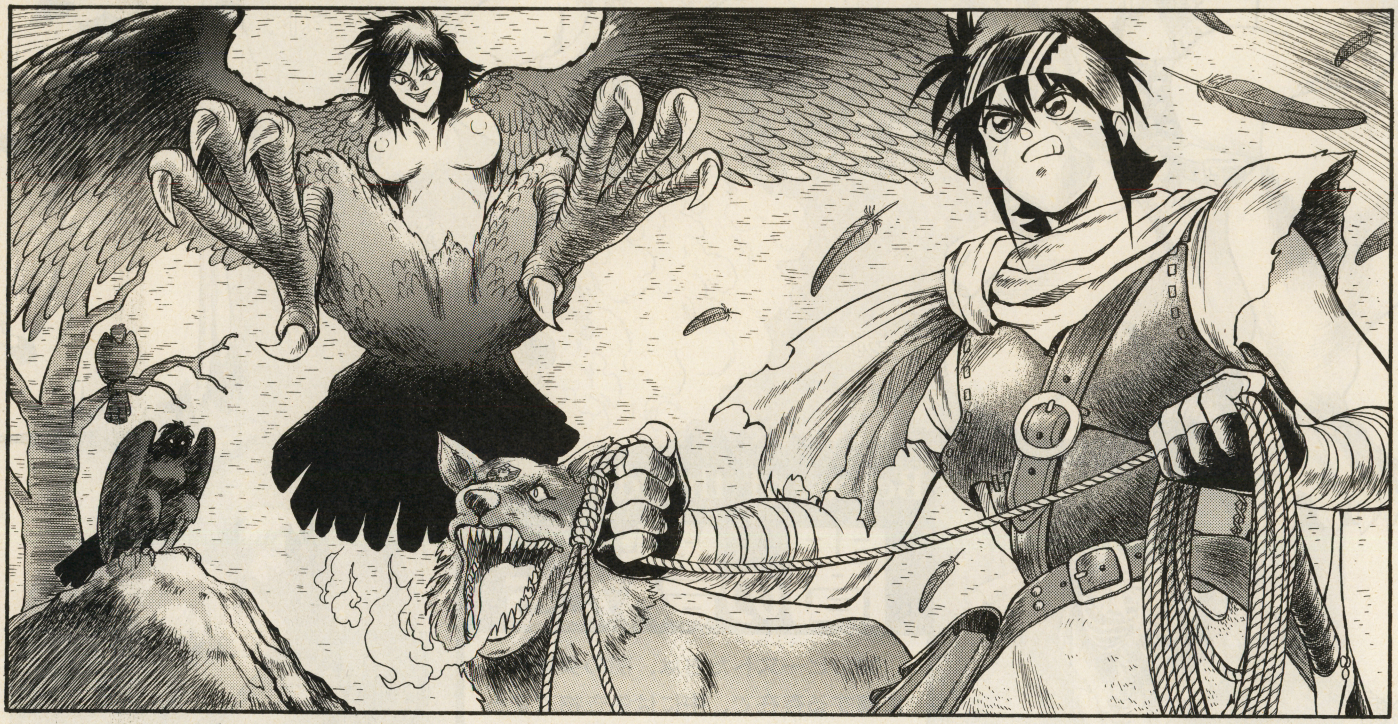


Beasts of the darkness

闇の獣たち

闇のビーストたちは、闇の女神たちに属する存在で、中には生き物ですらないものさえ存在します。概して戦闘的かつ強力で、光の側に立つことが多い人間にとっては、恐るべき存在となっています。闇のビーストの多くは夜の暗闇のモンスター。そのせいか、たとえ人間の主人に仕えても、自分独自の行動をとることが多いようです。

少年ラッシュの探索



Chapter.1
妖鳥の島

霧深いノックス島。別名ハルピュイアの島と呼ばれるその島に、ラヴィウス市に住む少年、ラッシュは来ていた。

彼は、この島に多数生息するハルピュイアを捕らえ、自分の新しいビーストにしようとやって来たのだ。そういえば、どこか近くに、彼のビーストのボリスがいるはずなのだが、霧のせいか、姿が見あたらない。

ラッシュは岩山を登ってハルピュイアに近づこうとしたが、くぼみにはまり、転んだ。

いかんせん、14才のラッシュでは性悪ハルピュイアは手に負えないようだ。

『ハルピュイアとはきっと相性が悪いんだ』

今更そんなことを考えるラッシュの上を、彼女たちはけらけらと笑いつつ、小バカにした様に飛んで行く。ラッシュは気を取り直し、再び彼女たちを追い回し始めた。

いつの間に現れたのか、フレイム・ウルフ、すなわち炎狼のボリスが、面倒くさそうに、その後をついていく。その口からは炎がチロチロと見え隠れしている。

ボリスは魔法の狼で、額には従属ビーストであることを示す、銀のメダルがはまっている。そこに彫られた紋章は、ラッシュの指輪に彫られているものと同じものだ。

『ボリスが例の凝視の力でハルピュイアをかな縛りにしてくれればよいのに』

と、ラッシュは一瞬考えた。だが、ここには自分の力を試すために来ているのだからと思い直し、再び走り出した。

突如、霧の中から、1匹のハルピュイアが現れ、鋭い爪で襲いかかってきた。

ラッシュはうまく身をかわしたものの、たまらず斜面をころげ落ちた。

「ラッシュ〜ぅ」

ボリスに続いて、一人の少女が現れた。ラッシュの幼なじみのメイルだ。岩を危なっかしい足取りで飛び跳ねるたび、三つ編みがピョコピョコ跳ね回る。

「大丈夫？」

彼女は、痛そうに体をさするラッシュを、心配そうにのぞきこんだ。

「そんなに無理をしなくても…ラッシュにはボリスがいるじゃないの。炎狼なんて普通、めったに見つからないんでしょ。ましてや、従属ビーストになってもらったのよ。ほかのビーストが欲しいだなんてぜいたくだし、第一、ボリスがかわいそうよ」

「くぅ〜ん」

わざとなのか、ボリスは、ここぞとばかりに、メイルに甘えてみせた。

「ボリスは父さんから譲ってもらったんだ。僕が自分で捕まえたビーストじゃない」

ボリスを連れていても、親譲りでは無条件にはいばれない、その辺のところが今回の無謀な行動の原因になっているようだ。悪友にでも、痛い所をつかれたのだろう。

「僕は自分の力でビーストマスターになりたいんだってば！」

だが、その日は彼にとって、全く実りのない、まさに散々な1日であった。

Chapter.2 大いなる啓示

その年の秋、ラッシュはラディン島北部の平原に来ていた。メイルが魔法の薬草をとりに行きたいと言うので、護衛がてら、彼女について来たのだ。メイルはつい最近手に入れたばかりの小ドラゴンの子供、ルードと一緒でずいぶんうれしそうだ。

だが、とある遺跡の近くを通りかかった時、事件が起こった。その廃墟の中から、突如、巨人が姿を現したのである。

「ビースト？　いや、モンスターか？」

巨人といっても、胸には奇妙な紋章が彫られており、全身が石でできているようにも見える。いずれにせよ、二人の方へとゆっくり歩いてくるので、このままだと、やっかいなことになりそうだ。

「ゴーレムとかいうやつじゃないの？」

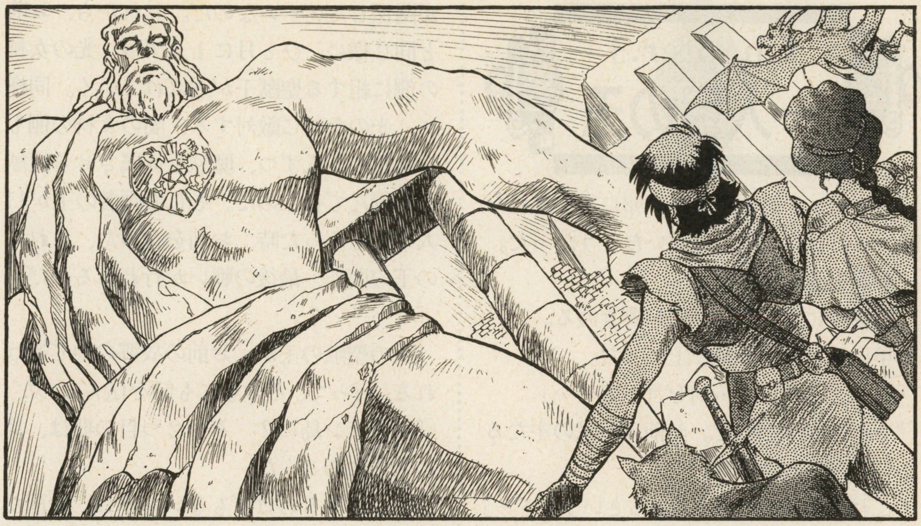
メイルが不安そうにささやく。

「ボリス、行けっ！」

ビーストに警戒体制を取らせるラッシュ。ボリスは少年をかばうように前に出ると、うなり始めた。遅ればせながらメイルも、あわててルードを空に舞い上がらせる。

『少年よ、そして少女よ』

だが、予想とは異なり、突如、二人の頭の中に声が響き始めた。



『お前たちが来るのをまっていた。汝(なんじ)らが真のビーストを求める者ならば、地の中央、天空の高みをめざすがよい。そして…輝ける者に…王の……紋…を』

「どうしたんだ」

『残念だ…力が尽きた…さらばだ』

突如石像は動きを止めると、たちまちのうちに崩れ落ち、がれきと化してしまった。

「魔法の力が切れたんだわ。何が言いたかったのかしら。何だか、かわいそうね」

「なんだったんだろう…」

★

1年の後、15才になったラッシュは、ボリスを連れ、故郷のラディン島から遠く離れた異国の地に来ていた。

啓示(けいじ)で示された場所、すなわち「天(てん)の峰(みね)」と呼ばれる山を登っていたのである。

「天の峰」はストランドル大陸の中央に位置する、極めて高く険しい山で、その頂(いただ)きが、天の果てまでも続いていると言われていることから、その名がある。あの巨人が暗示したのは、ここに間違いないだろう。

メイルや、身よりのいないラッシュの面倒を見てくれたメイルの両親たちに黙って家を出て来たことが、今でもチクリと胸の奥をさす。だがラッシュはついに、おそらくは目的地であろう建物にたどり着いた。

その建物は、山の中腹にぽつねんと位置しており、かなり古いもののようだった。

中腹にあったからよいようなものの、もう少し上にあったなら、少年は凍え死ぬか、転落死の運命をたどっていたかもしれない。

また、この先は断崖絶壁が続くので、ボリスは、そこに置いていかざるを得なかったであろう。

その建物の入口の上には、見覚えのある紋章が刻みこまれていた。巨人に彫られていたのと同じ物だ。建物自体はどうやら何かの神殿のような雰囲気だが、人気はない。

中を調べてみても何もなく、ただ、奥の部屋の台座の上に、灰色の大きな卵が一つ乗っているだけであった。

だが、ラッシュには、その卵がただの卵には見えなかった。少年にはそれが運命そのものを象徴している様に思えた。

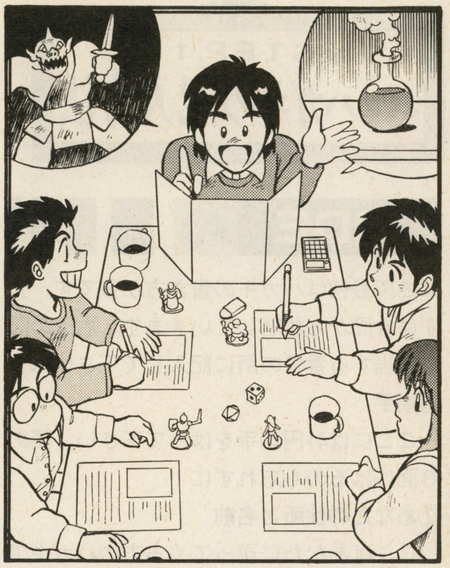
Chapter.3
一人目の王

ラッシュが恐る恐るその卵に手を触れた時、それは、一瞬だけ輝いたようだった。
『お前を認めたのだ』
建物中に、いきなり声が響き渡る。
少年はおどろいて飛び上がった。
「誰？　どういう…何を言って……」
『それは聖獣の卵だ。お前は聖獣の主たることを許されたのだ』
「これが僕のビーストになるということ？」
『そうだ。しかもただのビーストではない。聖獣と呼ばれる、特別な光の獣だ。お前は、その主人たる聖獣王となる道を選んだのだ』
「聖獣王？　一体どういうこと!?　僕はどうすればいいんだ、この卵は？」
『残念ながら、その卵はまだ用意ができていない。かえるまでには、まだ間がある』
「じゃあ、僕は一体どうすれば…」
『聖獣王はお前だけではない。これは神々が関係したゲームなのだ。これから、お前と同じ様に、ひと月に1人ずつ、光の女神の側に組する聖獣王が選ばれていく。同様に、光の女神に敵対する、闇の女神の側も、ひと月に1人ずつ、魔獣を従属させる魔獣王を選んで行くのだ。そして両者の王が11人ずつそろった時、お前を含めた、それらの王の間で、最後の戦いが行われるのだ』
「…………？」
『次の聖獣の王が、お前の故郷の地で選ばれる。行って、その者にも話を伝えるのだ』
「ラディン島に？　その2つ目の卵は、島のどこにあるんだ」
『どこにあるわけでもない。単に、お前たちがビーストマスターと呼ぶ者たちの中から、ひと組のビーストとその主が、次の聖獣王として選ばれるにすぎない。戦いの狼煙を上げる役を担った、お前とは違うのだ』
「待って、じゃあ闇の側にもすでに…」
『その通りだ』
「なんてことだ」
『話は終りだ。行くがよい。お前の聖獣が、殻より姿を現す日まで』

それからひと月。ラッシュはまたひと回りたくましくなって、故郷の島に戻って来た。
船から、懐かしい匂いのする港町に降り立った時、彼はメイルの事に思いを馳せていた。そうでなければ彼は、ボリスの異常な様子に気づいていたことだろう。
毛をさかだてたボリスは、先程から、遠くのある一点をじっと見つめていたのだ。
ボリスの見つめる先、港からかなり離れた丘の上には、大木の影に隠れる様に、ひと組の男女が立っていた。
「あの船に乗っているはずですわ」
「ぜひとも挨拶しておきたいものだな」
「あら、放っておけば、向こうから彼らの次の王の所に案内してくれましてよ」
「ふん、まあ、いいだろう」
「それに、我々の方の用事もお忘れなく」
「ああ。なんとも面倒くさいことだな」
「ここは目立ちます。もう参りましょう」
すぐに空から、黒い大きな影が、2人のもとへと舞い降りた。次にその影が舞い上がった時、そこにはもう2人の姿はなく、ラッシュの姿も港の喧騒の中に紛れていた。

（つづく）

ビースト&ブレイド ミニミニ解説



TRPGって何だ!?

B&Bは、読者参加RPGといっても、そのシステムや考え方は、TRPGというものをお手本に作られています。

さて、みなさんは、TRPGとはどういうものか知っているでしょうか?

みなさんも、ただのRPGならドラクエやFFなどでご存じですよね。TRPGというのは、みなさんがよく知っているそうしたRPGという言葉に、テーブルトークという頭文字(T)をつけたものなのです。

つまり、ファミコンを相手にするRPGではなく、テーブルを囲むように何人かのプレイヤーが座って、言葉によるやりとり(会話=トーク)によって、ゲームが進んでいくRPG、それがテーブルトークRPG(TRPG)というものなのです。

RPGの魅力は、何といっても、ファンタジー世界で英雄になって活躍すること。もちろんそれは、TRPGでも同じです。

さて、TRPGの最大の特徴は、やはりゲームマスター(GM)と呼ばれる人の存在です。GMとはゲームの進行役のことで、ファミコンRPGでいうなら、ゲームやシナリオの作者から、戦闘を管理するコンピュータまで、すべてを一手に引き受けて処理する役割を担(にな)います。

こう書くと、いかにも難しそうですが、そんなGMにだれでも挑戦でき、ファンタジーの物語を作ることができるのが、実はファミコンにはないおもしろさなのです。

GMの存在以外にも、ファミコンのRPGとTRPGとの違いはいくつかあるのですが、その中でも、もっとも違うところは、プレイヤーの自由度でしょう。

ファミコンのRPGなら、画面に表示されているコマンド以外の行動をとることはできませんよね。でも、TRPGなら、みんなの想像力が続く限り、いろんな行動を試みることができるのです。もっとも、そうした行動がうまくいくとは限りませんが。

というわけで、TRPGがどのようなゲームなのか、理解できたでしょうか。人気がでたら、ビースト&ブレイドのTRPGのルールブックも出したいな、なんて考えているので、みなさん応援して下さいね。

ハガキを使って何するの?

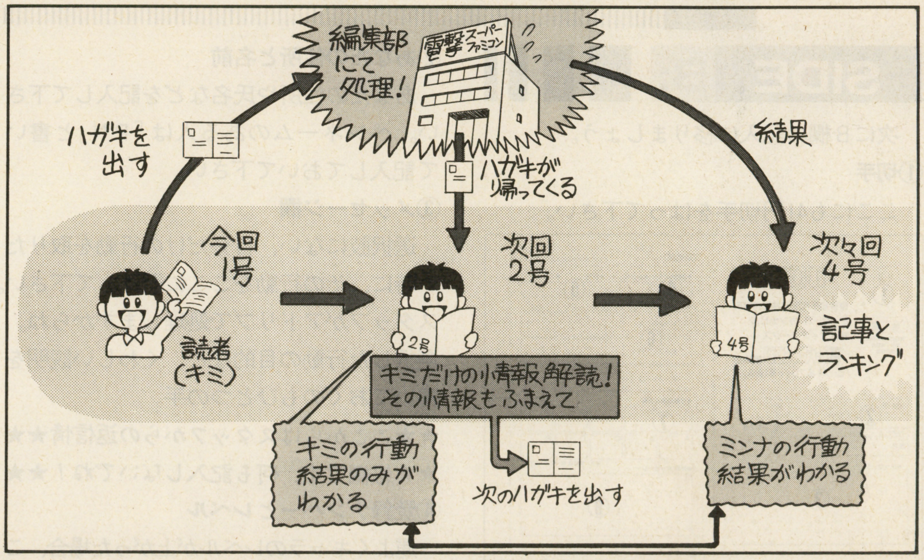
ここでは、みなさんの送ってくれた往復ハガキが、どのように処理されるかを解説します。

まず締め切り日に、ハガキが全部そろった時点で、企画・製作を担当するORGのスタッフが、ハガキを処理します。

つまり、みなさんのハガキを読みながら、みなさんの選んだ行動の成否や影響を判定し、その結果をハガキに記入するわけです。

さてその後、ハガキはかわいそうにも2つに切断され(笑)、返信部だけが、行動結果を載せ、キミの手元に返ってくることになります。いつごろ返ってくるかは最後のページに載っているので、それを見て下さいね(今回だったら1月22日ごろ)。

みなさんの家に着いたハガキに書かれているのは、たいてい怪(あや)しい暗号です。これは、ちょうどそのころ発売されているはずの電撃スーパーファミコン(B&Bの次の回が載っている号。今回だったら2号)を見ると、暗号を解読するための方法が載っています。そしてその情報を頼りに、すぐさま次の応募を…というわけ。そうそう、ほかの読者の行動や成績優秀者の発表、みなさんの行動でストーリーがどうなったかは、もう1回遅れて4号に載ります。だから、それまでは、返信でキミが得た情報は、ほかの人の知らない貴重なものなのです!



郵 便 往 復 ハ ガ キ

□□□-□□

41円切手をはって下さい

返　信

ビースト&ブレイド
第1回返信

様

★ご応募ありがとうございました!!

〈差出人〉 〒101 東京都千代田区神田神保町2―22―11 カンナビル
㈱メディアワークス 電撃スーパーファミコン編集部

この線を内側にして折ってください

キミのキャラクター(ひかえをとっておいてね!)

●名前　●レベル

●スケッチ　●能力・技能

●性別　●年齢　●登録ナンバー

●ID

●アイテム　●パーティ

●今回の行動

第1行動 □ =動機 □

第2行動 □ =動機 □

→ ●地図

●ビースト

	名前	タイプ	レベル	成長	MID
A					
B					
C					

◀自分の住所と氏名はちゃんと書いてね!

(キ リ ト リ 線)

郵便往復ハガキ

41円切手をはって下さい

往　信

今回のしめきりは
93年1月8日
消印有効

101-□□

東京都千代田区神田神保町
2—22—11 カンナビル
㈱メディアワークス
電撃スーパーファミコン編集部
「ビースト&ブレイド第1回係」行

住所 〒		年齢	歳
フリガナ		性別	男・女
氏名		職業	

●メッセージ

この線を外側にして折ってください

〈返信部〉

（ここには何も記入しないでください）

●登録ナンバー	●レベル	●状態	●ID

●ビースト

	タイプ	レベル	成長	MID
ビースト A				
ビースト B				
ビースト C				

●行動結果と情報

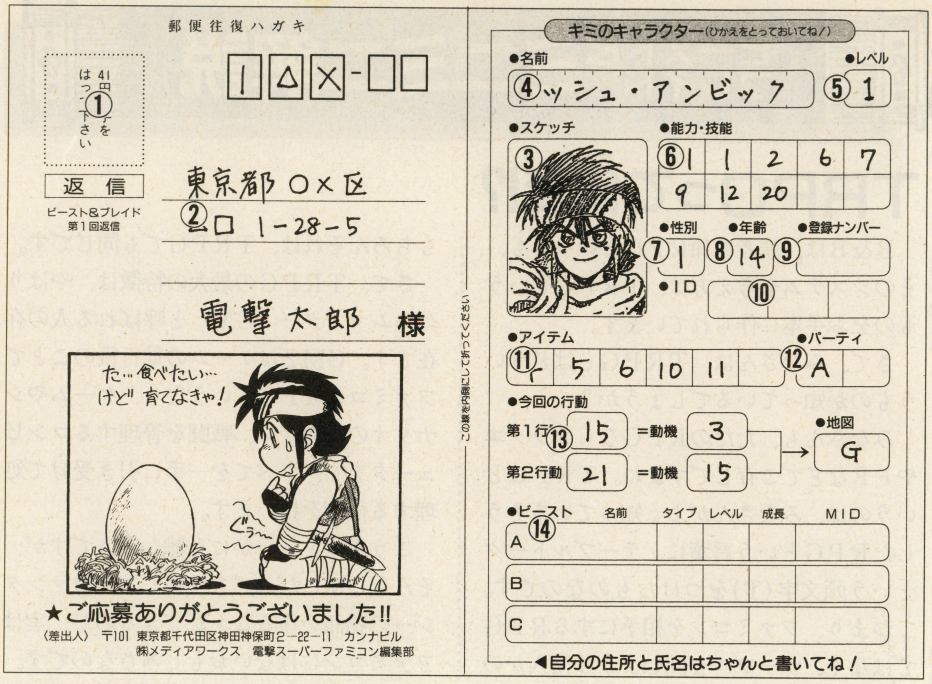
A	B	C	D	E
A	B	C	D	E

結果／情報は、横一列で一文です。

●特殊メッセージ

（キ リ ト リ 線）

STEP.1 まずはハガキの記入方法



SIDE A:

さて最初はハガキの書き方からです。まずはA面から説明していきます。右上の図の該当する番号の所に記入して下さいね。

①切手

ここには41円切手をはって下さい。裏のB面にはるのも忘れずに！

②あなたの住所と名前

ここはあなたに戻ってくる方のハガキですから、自分の住所と名前（ペンネームはダメ！）を正しく書いておいて下さい。

③スケッチ

キャラの似顔絵やマークなどを描いて下さい。絵が苦手な人でも、外見を文章で説明してくれるとうれしいです。

④キャラクターの名前

自分のキャラのカッコイイ名前を、10文字以内で考えて、記入してね。「・」は1字に数えるから注意！

⑤レベル

ゲームの最初は、みんな1レベルなので、今回は「1」と記入して下さい。

⑥能力・技能

80ページのルールを参照し、自分の好みのキャラを作った後、選んだ能力・技能の番号をここに記入していって下さい。具体的な記入の方法については、右上の図も参考にして下さい。

⑦性別と⑧年齢

キャラの性別・年齢は自由に決めて構いません。性別は男なら1、女なら2と記入して下さい。年齢は12～40歳位が普通でしょう。500歳とかいうのはだめですよ！

⑨登録ナンバーと⑩ID

この2つの欄は、今回は使用しません。ここには何も記入しないで下さい。

⑪アイテム

81ページを参照し、選んだ品物の番号を1マスにひとつずつ記入します。

⑫パーティ

81ページを参照し、選んだキャラのアルファベットを記入します。

⑬今回の行動

82、83ページを参照し、選んだ行動の番号と、地図のアルファベットを記入します。

⑭ビースト

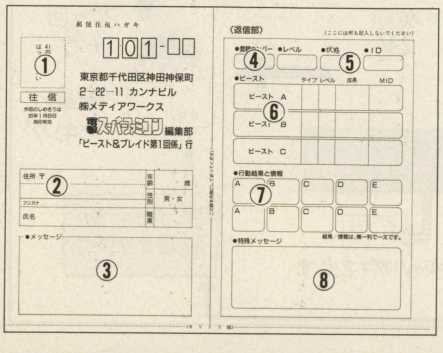
ビースト記入欄です。最初はビーストを持っていませんので、今回は記入しません。

SIDE B:

次にB欄の記入に移りましょう。

①切手

ここにも41円切手をはって下さい。



②あなたの住所と名前

あなたの住所や氏名などを記入して下さい。ペンネームのある人は「PN」と書いて記入しておいて下さい。

③メッセージ欄

選択肢にない、自分だけの行動を取りたい時に、その行動をここに記入して下さい。スタッフがアドリブで処理しますからね。選択した行動の目的など、くわしい説明を書いておくのもひとつの手。

★★ここからはスタッフからの返信情★★

★★報欄です。何も記入しないでね！★★

④登録ナンバーとレベル

運よくキャラのレベルが上がった場合、ここには新しいレベルが記入されて戻ります！同時に、登録ナンバーが与えられるのです。

⑤状態とID

ここに何か記号が記されていることも？

⑥ビースト

ビーストを得た場合、ここにそのデータが記されて、返ってくるのです。

⑦キャラの行動結果と情報

あなたのキャラの行動結果や、得た情報が、暗号でここに記入されます。次回の解読表と照らし合わせると文章になるのです。

⑧特殊メッセージ

行動によっては、ここにスタッフからの特別なメッセージが書かれていることも！

STEP.2

お目あてのビーストは？

このゲームでの主な目的は、より強力なビーストを支配し、最終的には、毎回１名ずつ選ばれる、光の聖獣王か闇の魔獣王の地位を目指すことにあります。

もちろんB&BはB自由なRPGですから、ほかの自分なりの目的を追求することも可能です。しかし、このB&Bの世界ではヒトの力など、たかが知れたもの。どんな場合でも、強力なビーストを配下におき、味方にしておいた方がよいのです。

ビーストを、具体的にどうやって配下にするかは各自の腕の見せどころ。ゲームに登場するビーストは毎回少しずつ変わっていきますので、自分の欲しいビーストにあった方法を推測し、頑張ってみて下さい。

今回どういったビーストが手に入りそうかは、下に紹介されています。

ついでに解説しておきましょう。このゲームでは、キミたちの仲間になるビーストは次のようなデータで扱われます。ちなみに①以外のデータは、ビーストを入手した時にハガキに記されて戻って来るものです。

①ビーストの名前

好きな名前をつけることができます。

②タイプと③レベル

ビーストの種類が記号で表されています。レベルはビーストのレベルのことです。

④成長

成長段階（卵〜子供〜成獣〜老獣〜巨獣）や状態が略号で表されます。かわいいビーストが病気、重傷、反抗的、石化、行方不明といった状態になってしまうことも⁉

⑤MID

…？　スタッフが管理する謎の記号です。

ビーストデータ

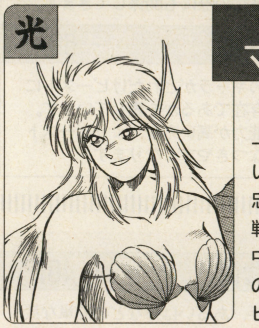
名前		タイプ	レベル	成長	MID
A	①	②	③	④	⑤

今回のビースト

光　① ファイヤードラゴン

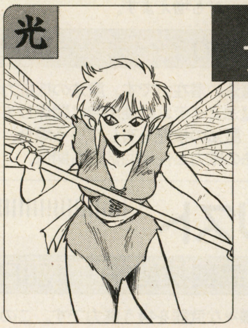
光のビースト。炎を吐く赤竜。ラディン島中央のランドリア山系を飛び回ってる。光側のビーストといっても、ヒトを食べちゃうこともあるので要注意。今回最強のビースト？

光　② マーメイド



人魚さん。噂(うわさ)ではマーマン（男の人魚）もいる模様。性格、知性、忠誠心ともに満点だが、戦闘力が低いのと、水中でしか行動できないのが最大の弱点。光のビースト。

光　③ フェアリー



昆虫の羽を持った小さな妖精。人語を理解する。白魔法を使ったり、姿を消したりできるので、戦闘力もあなどれない。気まぐれでわがままなのが欠点。レベル成長は結構速い。

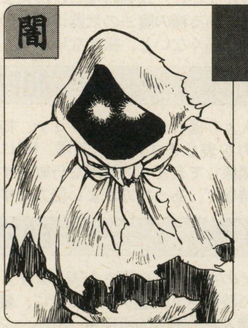
光　④ コロン

どこがどう光のビーストなのかよくわからない謎の存在。小型のビーストで、人けのない海岸で、丸まって、半分砂の中に埋まって寝ていること多し。レベル成長はやたら速い。

中立　⑤ グリフォン

ワシの上半身と翼、ライオンの下半身を持つ獣。大型のビースト。主人が光・闇のどちらの立場だろうと気にしない。主人を乗せ、空を飛べるのが魅力。でも、少しおバカ（笑）。

闇　⑥ ゴースト



廃墟や古城、沼などをうろつく危険で邪悪な幽霊。実体がないので捕らえるのは無理？倒すと『経験点』をたくさん落としていくので、キャラのレベル上昇にいいかも…。

闇　⑦ ハルピュイア

女性の上半身と、鳥の下半身をもつビースト。手は羽になっている。闇のビーストだけあって、頭はよいが性格悪し。たいてい、群れをなして行動する。会話能力はなし。

？　⑧ ゴーレム

属性不明。鉄や石でできた人工モンスター。昔、黒魔術師が作ったものか。島の北部の遺跡で眠っているとか。成長は遅いが、頑丈で力が強いのと、主人に忠実なのが魅力。

傾向と対策

光のビーストは、光の属性を有しているか、光の陣営に加わろうという者じゃないと配下にするのは困難かも？

闇のビーストにも、その逆のことが言えるので注意してね！

このページで紹介されている以外にも、隠しビーストがいるとの情報も。

STEP.3
キャラを作ろう

さていよいよ、自分の分身たるキャラクター（キャラ）の作成に入ります。このゲームでは、定められたポイント内で、必要な能力・技能を選んでいくことで、自分の好みのキャラを作っていくことができます。

能力は全部で6種類あり、キャラの基本的な資質を表します。キャラ作成時に、選択されなかった能力は、通常人並みであるということになります。

技能は15種類あり、生まれや、冒険に出るまでの経験、環境などにより、そのキャラが獲得している特殊技術を表します。技能は、能力とは異なり、選ばないとその技能を有していないものとみなされます。

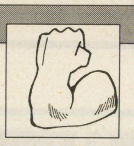
では、下のリストの中から能力・技能を合計で400ポイント分だけ選び、ハガキの「能力・技能」の欄に、その番号を記入していって下さい。記入する順番は自由です。

記入の仕方については、78ページの記入例も参考にして下さい。

各能力・技能を得るのに必要なポイントは、能力・技能の名称の後に××P（ポイント）という形で記されています。この時、必要だと思うなら同じ能力・技能を2回以上選択しても構いません（最大5回まで）。そうした能力・技能は、選んだ回数だけ、通常より強化されます。その場合、記入欄には、選んだ回数だけ、その能力・技能の数字を記入して下さい。例えば『筋力』を1回選んだ場合、普通の人より多少力持ちという程度になりますが、3回選べば（90ポイントかかりますが）、かなりの力持ちということになるわけです。

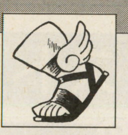
以下は各能力・技能についての解説です。

能力リスト



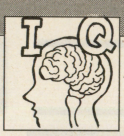
1.筋力 ——30P

力の強さを表します。この能力を選ぶと、ダメージに対する耐久力（いわゆるＨＰ）や、武器で与えるダメージも増えます。



2.素早さ ——40P

身のこなしの素早さや足の速さのほか、手先の器用さも表す能力です。敵の攻撃から身を避ける場合や、追跡・逃亡の際にも関係してきます。



3.賢さ ——40P

頭のよさや、知識量を表します。複雑な物事を理解したり、謎を解く時にも重要。賢くないと、頭のよいビーストにはバカにされるかも…。

4.魔力 ——30P

魔法の潜在力です。魔法の抵抗力や魔法アイテムの使用時に関係します。魔法の技能を有している場合、魔法の威力と使用回数にも関係。

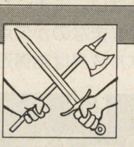
5.獣性 ——60P

そのキャラがどれだけビーストに近い存在であるかを表しています。この能力が高い方が、よりビーストも、なつきやすくなります。

6.行動力 ——50P

そのキャラが、どれだけ行動力に富むかということを表します。他の冒険者と比べた時の行動の素早さや、第2行動の成功率に関係してきます。

技能リスト



7.武器技能 ——30P

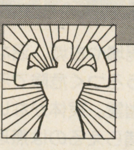
様々な武器を扱う能力です。この技能がないと、短剣程度しか扱えません。ある種の魔法の武器は、この技能が高くないと、扱えないかも。

8.武術 ——40P

素手、あるいは棒などの簡単な武器をもって戦う技術（拳法など）です。3回以上選ぶと、いわゆる忍術に近い能力を得ることができます。

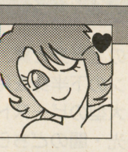
9.騎乗技能 ——20P

馬などの動物に乗り、操るための技術です。2回選ぶと、ビーストにも乗ることができるようになります。騎乗時に武器を扱うためにも必要。



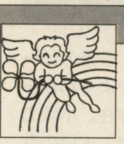
10.体力 ——40P

人より優れた体力やスタミナ、持久力を表します。筋力同様、HPにも関係してきます。無理な行動をする時など、あった方がよい能力です。



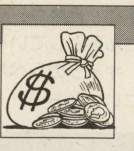
11.魅力 ——40P

獣性はビーストに対する魅力でしたが、こちらは主に、人間に対する魅力を表します。この技能を5回も選べば、絶世の美女、美男子に？



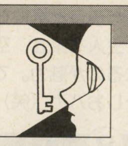
12.幸運 ——70P

技能というより素質ですが、そのキャラがどれだけ幸運かを表します。選択ポイントが高い分、ほとんどすべての物事に影響を与えます。



13.金 ——50P

そのキャラの裕福さを表します。この技能を1回選択するたびに、装備購入時の毎回の所持金（81ページ参照）を30Ｇずつ増やして下さい。

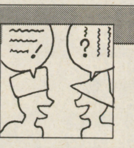


14.知覚・探索 —50P

通常気づきにくい異変や、罠を見つけたり、隠されている物をうまく探し当てるための技能です。盗賊・レンジャー技能とも呼ばれます。

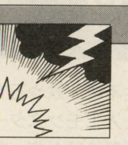
15.歌唱 ——40P

歌や楽器、詩などの技能です。この技能が高いと吟遊詩人として活躍できるでしょう。ある種のビーストを歌でなだめることもできるかも？



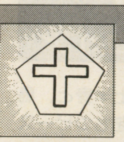
16.言語・交渉 —40P

異国語、異種族語の読み書き、会話の技能です。交渉の技能でもあります。人語を解さないが、会話能力を有するビーストとの会話にも必要。



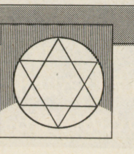
17.黒魔法 ——100P

この技能を選択すると、黒魔法を扱えるようになります。黒魔法は戦闘用の攻撃魔法を主体とした魔法で、キャラの攻撃力を増やしてくれます。



18.白魔法 ——90P

この技能を選択すると、白魔法を扱えるようになります。白魔法は治療や防御の魔法を中心とする魔法で、キャラの防御力を増やしてくれます。



19.銀魔法 ——120P

異世界から精霊や魔物を召喚したり、人工の怪物を作ったり、アンデッド（死霊）を支配するための魔法です。特殊なビースト支配にも必要。

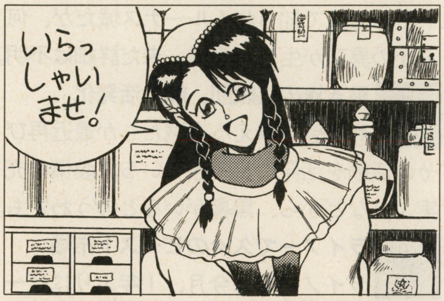
20.光の力 ——120P

技能というよりキャラの属性で、善なる力を表します。邪悪な行動は成功しなくなりますが、光の側のビーストは従属しやすくなります。

21.闇の力 ——100P

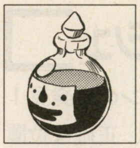
光の力とは逆の、邪悪な属性で、闇の側のビーストを支配しやすくなります。人から信用されなくなるなど、多少不利な面もあります。

STEP.4
装備の購入



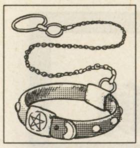
お次は冒険に持って行く装備選びです。申し遅れました、私、当アイテム・ショップ『まぁめい堂』のリーリィと申します。

ここですることは簡単！　右に当店の商品が載っていますので、その中から、お気に召した商品を200Ｇ（ゴールド）分までお選び下さればよいのです。同じ物をいくつも買うことができますので、気をつけて下さいね。そうそう、左のページの技能のところで『金』をお選びになった方は、所持金が200Ｇより増えることをお忘れなく。



1　獣の血　50G

何かの肉食獣の血です。この血の匂いをかがせると、大抵の怪物は逃げていってしまいますわよ。

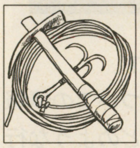


2　魔法の鎖　80G

捕まえたビーストが慣れるまでつないでおくための鎖ですわ。魔法で強化してありますのよ。

3　香炉　30G

これで香をたけば、いい香りが辺りに！　ビーストがふらふらと誘われ、寄ってくるかも？



4　登山用具　40G

山岳地帯に行かれるなら、この登山用具一式を持っていかれた方がよろしいと思いますわ。

5　銀月草　20G

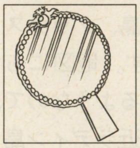
いまいち正体の分からない魔法の草です。薬草だとか、あるビーストの好物だとか言われてます。

6　保存食　30G

干し肉など、長持ちする食料です。人のあまり住んでいない所に行かれるなら、きっと必要ですよ。

7　楽器　50G

楽器です。お好きなタイプを１つ、お選びになって結構ですよ。私にも１曲お願いできません？

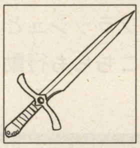


8　ただの鏡　10G

ただの鏡と札がついているだけあって、ただの鏡です。安いですから買っておかれてはいかが？

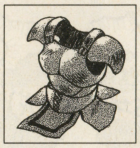
9　魔法の鍵　60G

紋章の入った魔法の鍵です。そういえば、この紋章、どこかで見たような気もするんですよね。



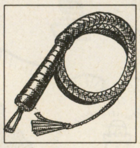
10　武器　50G

武器です。お好きなタイプのものをお売りいたしますわ。どれでも値段は一定なのであしからず。



11　革ヨロイ　50G

防御力には不安があるものの、身軽に動きまわれる革のヨロイです。男性用、女性用がありますよ。



12　ムチ　30G

もちろんビースト調教用のムチですわ。革ヒモを編んだ、丈夫なものなので、武器にも使えます。

STEP.5
パーティを組もう

STEP.5はパーティ編成です。右に、あなたに同行してもよいという、６人のキャラが載っていますので、その中から、同行してほしい人を、最大２人まで選んで下さい。もちろん、単独で行動したい人は、誰も連れて行かずに済ますこともできます。

選んだキャラは、そのアルファベットを、ハガキのパーティ記入欄に記入します。

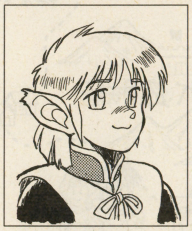
右のキャラの中には、Ｅのレイシアのように、ナディン島（82ページの地図参照）の方に行かない場合は同行してくれそうもないキャラもいますので、誰を選ぶかはよく考えて下さいね。冒険の最初、みなさんはラヴィウスの町（82ページの地図でのＡ地点）にいると考えて下さいね。

A　老ドリアヌス

元冒険者のドリアヌスだ。連れのビーストは巨大ワシのゾラだ。最近なにかとヒマだから、自分のビーストを持ちたいんなら、いろいろと教えてやろうか？

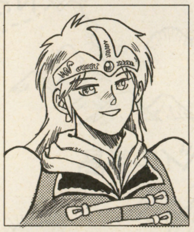
B　ターキー

剣士のターキーだ。見習いだけどな。チビ？　うるさいな！　ビースト捕まえに行きたいんだが、一緒にどうだい？　ベイル半島の洞窟に何かいるらしいぜ。



C　亜族の男の子

僕、ドグといいます。共通語、亜族語、異国語、そのほか話せます。フィーリスから来ました。貴方のために通訳できると思います。雇ってもらえませんか？



D　異国の青年

私、お船で遠く遠くから来ました。この島見て回りたい思います。私のビースト海のものなので、船、置いて来ました。あなたと共に、旅、私のヨロコビです。

E　レイシア

は～い、みなさ～ん、ナディン島巡りツアーはこちらですよ～♪　私、レイシアが責任をもって全島を案内いたしますよ～。波止場でお待ちしておりま～す。

F　ノートン

商人のノートンだ。リーロイルの方に商売に行きたいので、同行してくれる仲間を探しているんだ。できればライノーにも仕入れに行きたいんだがどうだね？

STEP.6
地図と行動

最後はいよいよ行動選びです。

ストーリーや、ビーストについての情報などを参考にして、キャラにどのような行動をとらせるかを、考えて下さい。

アイテムやパーティ編成も、できれば行動にあったものの方がよいでしょう。

また、下には、今回の冒険の舞台であるラディン島（そしてナディン島、ノックス島）の地図を載せてあります。地図にも様々な情報が盛り込まれているようなので、要注意！　さらに右にも、最近ラディン島で生じた事件などをニュースフラッシュとして載せておきましたので、こちらも行動選びの参考にして下さい。

ニュースフラッシュ

！ リーロイルの北でソーンの塔発見！
伝承などでは名高いが、正確な位置が不明だった魔術師ソーンの塔が島の北の森の中で発見された。塔には窓も入口もないそうだが、中にはソーンの魔法の遺産や、魔法のビーストが残されている可能性も。

ラヴィウス市でビースト・ファイト
来月には市内で、ビースト同士を戦わせる競技大会のビースト・ファイトが開かれる模様。ほかにビースト品評会も開かれる。また今月、市からは、南方に向け、探検船『エリシリア』が出港する予定。

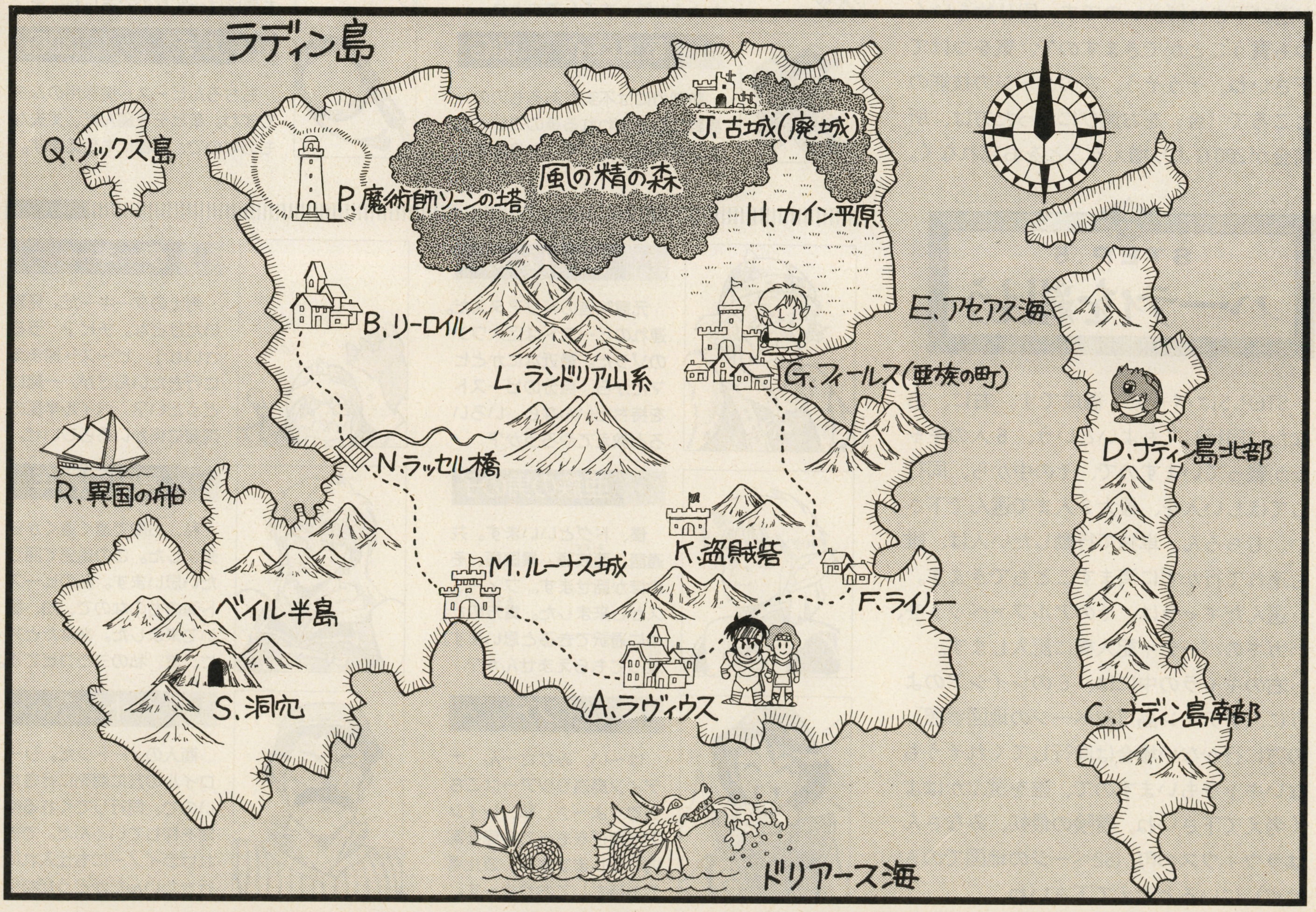
！ 謎の騎士、橋でとおせんぼ
リーロイル～ラヴィウス間のラッセル橋に、正体不明の騎士が出現。橋を渡ろうとしている者に、手あたりしだいに勝負をふっかけているとのこと。サーペント（水竜）を従えたビースト・ナイトらしい。近くに漂着した異国の船（R地点、これも正体不明）に関係があるとのうわさも。

！ ルーナス城から黒煙、火事発生か？
グリフォンを従えるビースト・ナイトたちの城で知られるルーナス城だが、何らかの異変が生じた模様。未だ詳細は不明。

！ 黒き旗の盗賊団、峠で活発化
峠に砦を構える盗賊たちが最近再びその活動を活発にしてきている。装備の充実ぶりなどから、黒幕がいるとのうわさも。

★ ライノーで久々のビースト市場
ライノーでは今月、1年ぶりにビースト市場が開かれる。市場では、ビーストの卵なども取り引きされるらしいとのこと。

？ 先日からの大嵐で人魚も災難？
ここ数日荒れ狂った嵐により、多数の人魚がどこかの浜に打ち上げられ、困っているとの話。ライノーの漁師の伝えた情報。



では実際の行動選びに移りましょう。
　行動選択は下の『今回の行動は…』の中から、気に入った行動１つを選ぶことで行ないます。またその下の『行動の動機は…』の中から、その動機として適当なもの１つを選んだ後、各々の番号を『第１行動』とその横の『動機』欄に記入して下さい。
　次に第２行動の選択に移ります。第２行動とは、第１行動を支援するために行う行動、あるいは第１行動が失敗した場合に行う、２つめの行動のことを指します。第２行動についても行動と動機を選び、『第２行動』と『動機』欄に記入して下さい。
　最後に、行動を行う場所を左ページの地図から選び、その場所のアルファベットを『地図』欄に記入します。地図欄は１つしかないので、第１および第２行動は同じ場所で行えるものでなくてはなりません。

今回の行動は…

1　ビーストをエサで手なずける
2　ビーストを捕らえて飼いならす
3　ビーストに仲間になってと言う
4　ビーストと契約し仲間にする
5　ビーストを助けてやる
6　ビーストを買う・もらう
7　ビーストを○○○（人）から奪う
8　ビーストを○（技能）で手下に
9　ビーストを召喚する
10　ビーストを特別な方法で仲間に
11　ビーストを倒す
12　（光の勢力／ラッシュ）を（調査／探す）
13　ラッシュ（光の聖獣王）を倒す
14　ラッシュやメイルに協力
15　（闇の勢力／魔獣王）について調べる
16　闇の魔獣王に協力
17　闇の魔獣王を倒す
18　何でもいいから情報を集める
19　ビーストについて情報を集める
20　財宝・アイテムについて情報収集
21　自分をひたすら訓練
22　技能の○番を覚える
23　老ドリアヌスに弟子入り
24　橋の謎の騎士に挑戦
25　地図の地点（船）を調べる
26　地図の地点（船）を荒らしまわる
27　船に内緒（ないしょ）で乗りこむ（密航）
28　アジトの盗賊に参加
29　アジトの盗賊をやっつける
30　アイテムの○番を使う
31　○○○（人）に愛を告げる
32　○○○（人）と戦う
33　『まぁめい堂』で働く

行動の動機は…

1　ビーストが欲しいので
2　自分のレベルを上げるため
3　光の勢力に味方したいので
4　闇の勢力に味方したいので
5　１人ではさみしいから
6　恋人欲しいよん
7　お金欲しいよん
8　単に好奇心から／気になるので
9　単に目立ちたいから
10　嫌いなタイプなので
11　愛する○○○さまのために
12　将来役立つと思うので
13　自分の推理に自信があるので
14　おもしろそうなので
15　いまいち自信がないので
16　ただなんとなく
17　オレはワルだから（笑）
18　自分の特別な目的のために

○あるいは○○○といった空欄のある行動・動機を選んだ場合、メッセージ欄には、空欄に該当する名前（アイテム名、人名、技能名など）を書いておいて下さい。
　上記の行動を選ぶかわりに、自分だけの特別な行動をとることもできます。その場合、行動・動機の記入欄には何も記入しないでおいて下さい。そしてメッセージ欄に自分のとりたい行動を書いておくのです。そうした行動については、マスターがアドリブで処理しますからね。時には特別な返信を受けとることも？
　右に行動の例を少しあげておきましょう。
　例１：行動１は10で行動２は30、動機はどちらも１の場合『アイテムの～を使って、ビーストを仲間に』となります。
　例２：行動①が２で動機は１、行動②が11で動機は２の場合、『ビーストを捕らえて仲間にしたいけど、無理なら倒す』…。
　例３：行動①が31で行動②が12、動機はどちらも11、そしてメッセージが『メイルさま～』なんて場合、『メイルを見つけだして愛を告白』となるわけです。
　例４：すべての行動欄が空白でメッセージ欄が『コロンを見つけて転がす』（笑）それでも何か返事が来るかもしれませんよ？

最後にチェックしてね！

1．あとで忘れないように、キャラのデータのひかえをとっておいてね。
2．切手は表と裏の両方にはったかな？
3．Ｂ面の返信面に自分の住所と氏名を書くのを忘れずに。郵便番号もね！
4．ハガキは往信面（Ａ面）が表になるように折って出してね。
5．一般の往復ハガキや、ハガキのコピーでの参加はできないから注意してね。
6．応募の締切りは守ってよん。
7．字はきれいに書いてちょうだい！

ビースト倶楽部

やあ、みんな！ビースト倶楽部へようこそ！ ボク、ここの王様、コロンのコロコロっていうんだ！

そういや前の方のページで、ボクたちについて、何かずいぶん失礼なことが書いてあるみたいだけど、あんなのみんな忘れてね。

ここ、ビースト倶楽部は、ボクたちの住んでいる世界について、みんなに知ってもらおうと、作ってもらったのさ。今回ちょっと狭くて息苦しいけど、我慢してね。

そういや今回の冒険はどうだった？ 何、まだわからないって？ そういやそうか…。

それでは今回はビーストマスターさんをご紹介しますね。要はビーストを従えている人なんだけど、実際には従えてるビーストの種類などにより様々な人がいて、呼ばれ方まで違うこともあるんだよ。ビーストの役目だけでも、畑や田んぼで働くビースト、海で航海する船を導くビースト、主人の狩りに協力するビースト、荷を運ぶビースト、乗用ビーストなど色々（でも一番は、やっぱり主人と共に戦うビーストだけどね）。

ビーストナイト（騎士）やロード（王）と呼ばれる人たちも、そうした戦闘用ビーストを従えている人たちのこと。

ビーストナイトは戦闘専用のビーストを持っている人たちのことで、自分自身も剣技を極めている必要があるんだって。

ビーストロードはそうしたナイトたちを率いる領主さまや貴族のことを言うのさ。

強いビーストナイトだと、強力なビーストを３匹も従えていたりするんだって。

次回はボクたちの世界に住んでる様々な人たちを紹介するからね。あと、取り上げてほしいテーマなんかあったら教えてね！

読者ハガキを募集しま〜す

読者コーナー開設のお知らせ

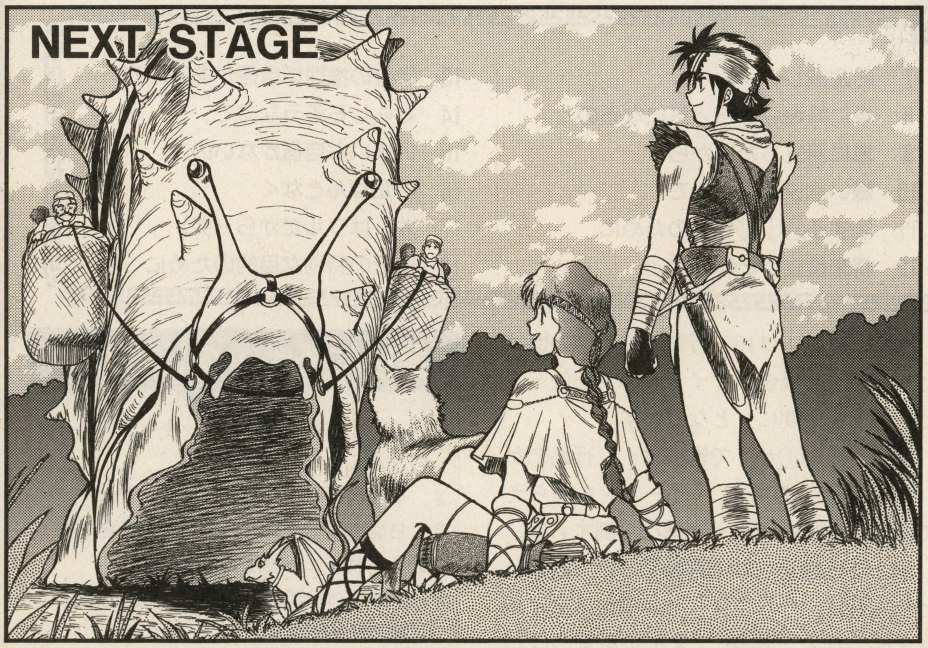
第３回からは、いよいよ読者コーナーを開設！ みなさんのお便りを募集しちゃいます。内容はゲームでのキャラに関係したことでも、それ以外のこと（質問や処理スタッフへの希望、ゲームの感想など）でも、なんでも受けつけます。

「こういうことをしたいので同志求む」とか、「こんなビーストが欲しい〜」とか書いて、送って下さいませませ。

投稿は、ハガキか封書で、ゲーム参加用の往復ハガキに書いてあるのと同じ住所まで送ってくれればＯＫです。

文章とは別に、イラストコーナーも作る予定なので、そちらもよろしくね（イラストは印刷の関係上、ペンで書いてね）。

また今回の参加用ハガキに書いてくれた、おもしろいメッセージとか、楽しいイラストとかもどしどし紹介していこうと思っていますので、みんな期待しててねー。



次回のストーリーは…

新たな闇の魔獣王が誕生するとの情報を聞き、スネイラントの大湿原にやって来たラッシュたち。巨大カタツムリたちがさまよう湿原で、メイルが出会った不思議な男の正体は？

途中、メイルとはぐれてしまったラッシュも、意外な場所で、光と闇の女神について真実を知る。自らの使命の重さに圧倒されるラッシュ。しかもモナという変な女の子まで現れ…？

そしてついに、闇の魔獣王との初めての対決の時が。未だに自分の聖獣は、卵からかえってもいないラッシュ、謎の魔獣を相手に果たして彼の運命は！

とゆーわけで…次回のビースト&ブレイドは、2号【1月22日(金)発売】に掲載されます!!

■今回のハガキの締切は１月８日（消印有効） ■今回のハガキの返送は１月22日ごろに行います！

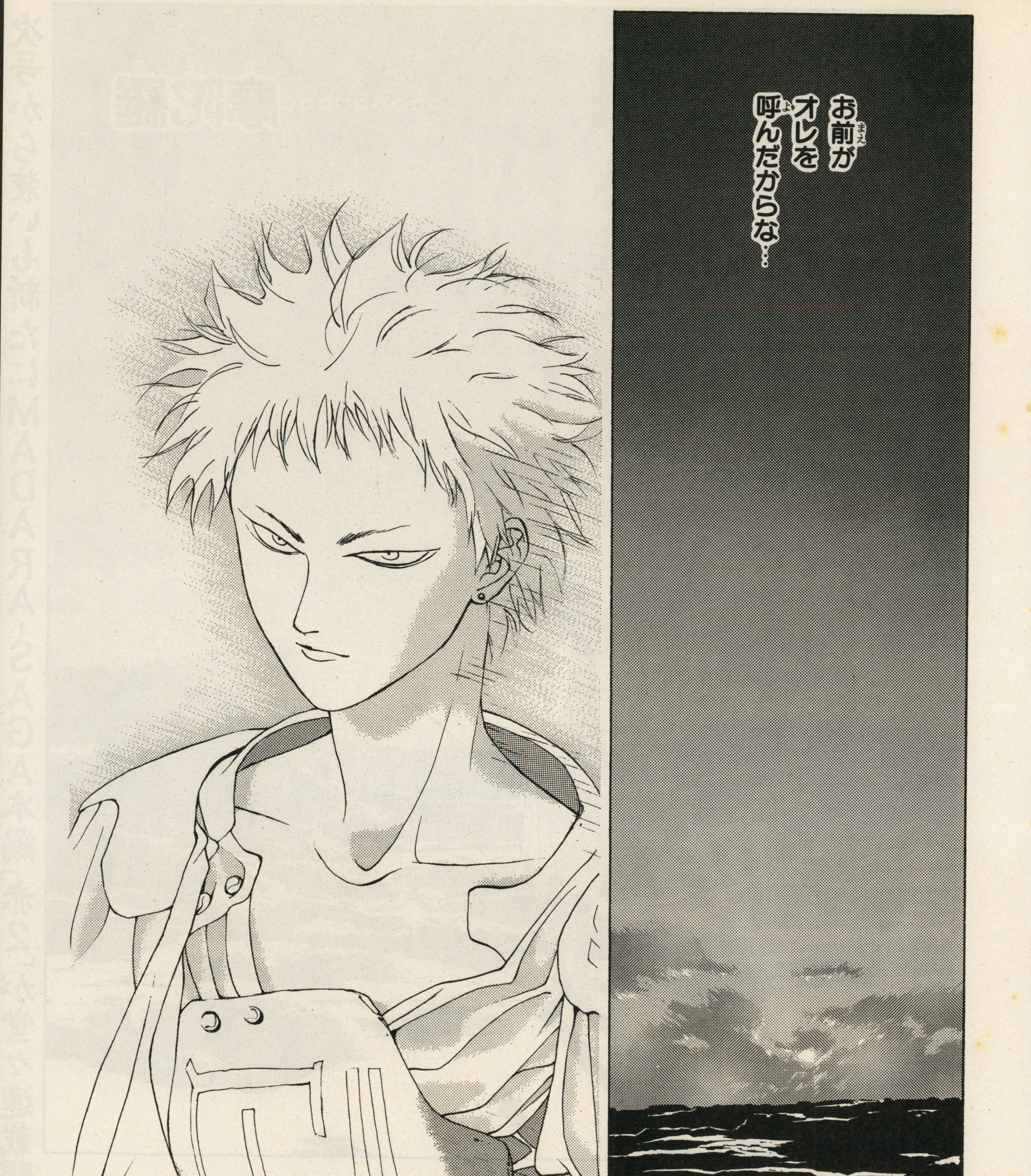
このマンガは100ページから逆開きでお読みください!!

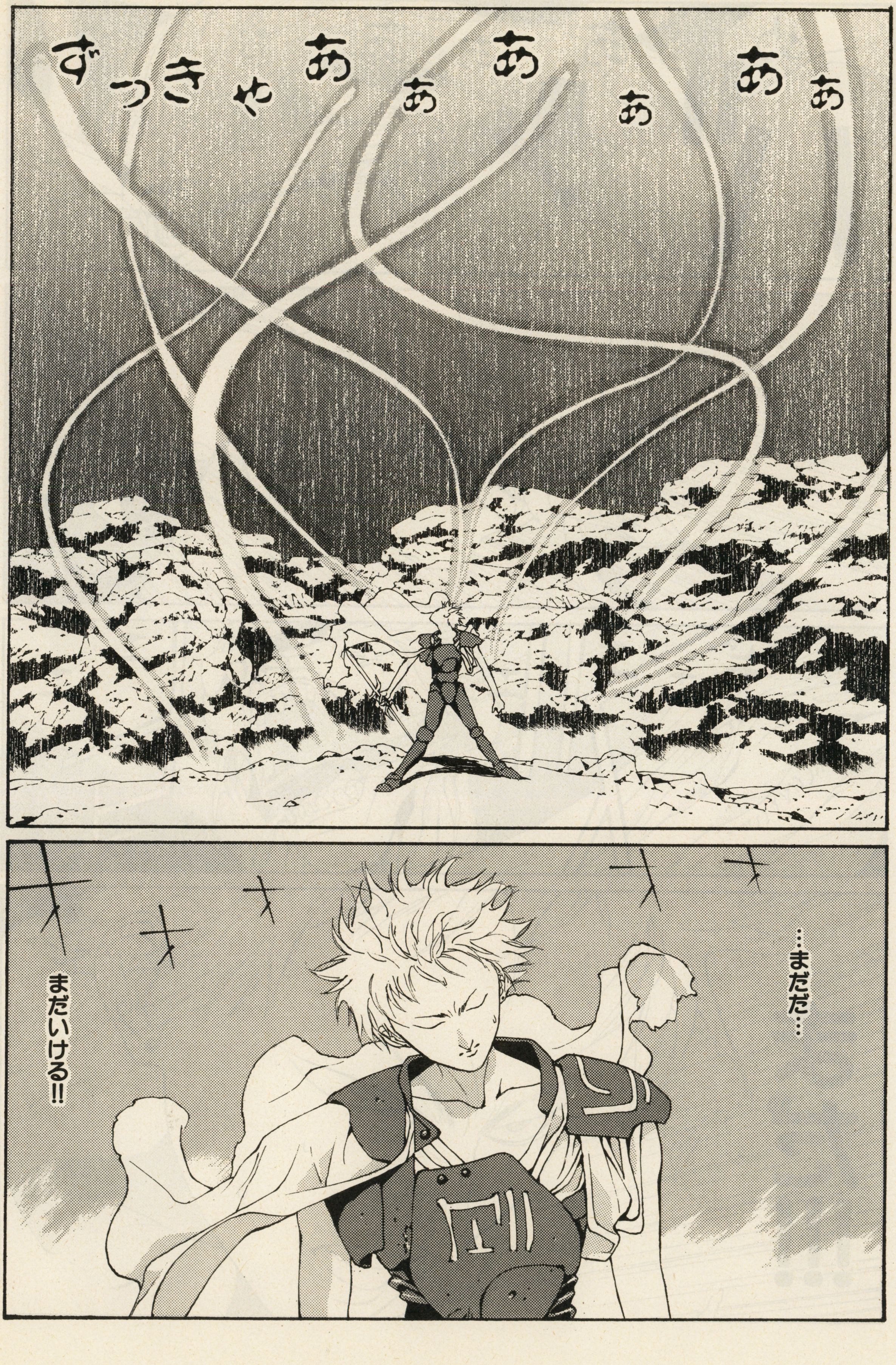
永遠の時を超え再び友とまみえる日のために夏凰翔(カオス)の旅はまだ始まったばかりだ!!

次号から装いも新たにMADARA-SAGA本編「赤2(LASA)」が堂々連載開始だ!!

TO BE CONTINUED “LASA”

プロローグとしての性格を併せ持つ短編である。『赤』第一章で語られなかった夏凰翔の消息が初めて明らかにされた物語でもある。〝MADARA—SAGA〟108編のうち本編と呼ばれるものが田島昭宇作画による『壱』『弐』『赤』『転生編』の4作を含む8編で、残りの100編は外伝と呼ばれるサイドストーリーである。既に発表されたものとして小説『ガンダーラ編』『死海のギルガメシュ1』『同2(未完)』コミック『聖ユダヤ伝』などがある。公式サイドストーリーの展開予定などの詳細は、メディアワークスより刊行予定の『電撃海賊本(仮)』、書店などで配布している『電撃摩陀羅新聞』などで紹介される予定です。





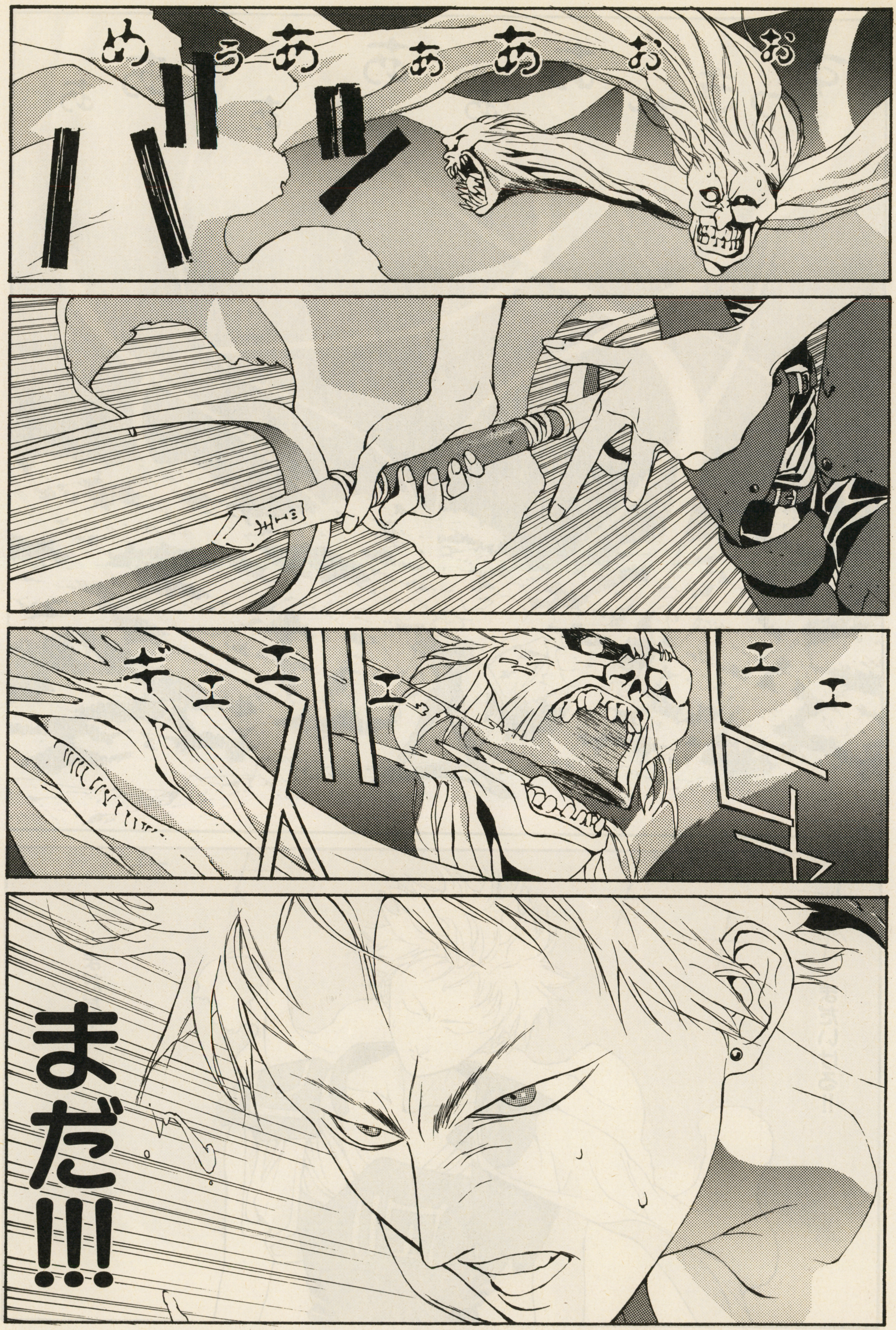
『摩陀羅』とは一つの作品の名称ではない。108のエピソードからなる巨大な物語群〝MADARA—SAGA〟こそが『摩陀羅』の全体像として構成されており一編一編の『摩陀羅』は摩陀羅神話を構成するピースとしての意味をもっている。108編の摩陀羅は失われた神話体系〝始まりの物語〟に属しており、その一部は大正時代の日本にも偽書『弥勒根之魂』の形で伝えられた。しかし同書は禁書とされ、後に二度にわたる世界大戦のために散逸してしまい、その行方を知る者はいない。今回紹介された『MADARA青』は『壱』の直後の後日譚であり、『MADARA赤』第二部への

MADARA
はみだし設定集

キャラクターガイド

ミロク

ミロクは、神々の支配する理想郷アガルタ亡き後、この始まりの大陸を統治していたウガヤ王朝を滅ぼし、ホウライを始めとする辺境七か国をも殲滅した侵略者である。人々は抵抗したが、ウガヤ王の自害を最後に組織的な反攻はなくなり、ミロクの支配はほぼ成功したかにみえた。だが、ウガヤ王妃サクヤ姫との間にもうけた双子摩陀羅と影王が彼に反旗を翻したことでミロクは別の時空への逃亡を図る。皮肉なことに彼の名はフダラクでは英雄として伝わっている。



MADARA
はみだし設定集

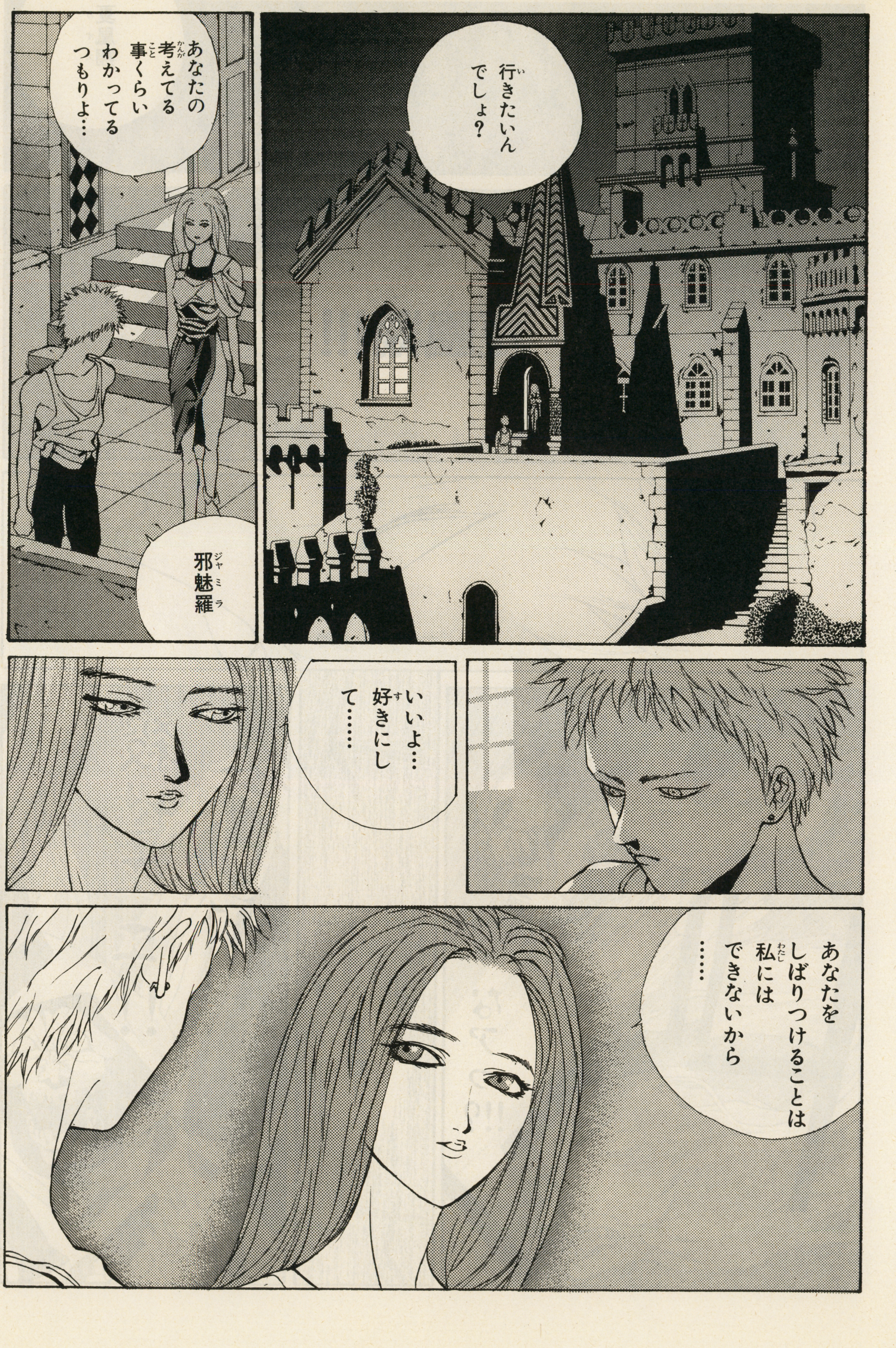
キャラクターガイド
麒麟

日修羅の長汰々羅は彼女を自分の孫娘として育てたが、実はキリンは、影王の霊力をも奪い尽くした摩陀羅から溢れ分離した〝力〟の実体化したものであった。やがて真王となる運命の摩陀羅を保護する〝母なる力〟の体現者、それがキリンなのである。彼女は繰り返される転生と戦いのなかで常に真王となる少年の近くに生まれ、彼を保護する役割を演じる。「壱」のラストで白沢、摩陀羅とともに旅立った彼女の戦いは今も何処かの時空で続いている筈だ。

キャラクターガイド

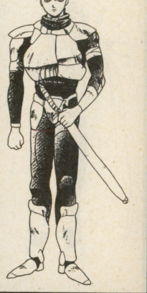
邪魅羅（ジャミラ）

彼女もまたミロクによって滅ぼされた小国ソーマの皇族の生き残りである。敵国の皇女でありながら助命が許され、近衛として高い地位を得たのは彼女がアガルタの秘薬〝白いソーマ〟を持っていたからである。秘薬の製法を手に入れようとしたミロクに右目を刳られた邪魅羅（ジャミラ）は、彼女の眼球内に秘薬の製法を封印したソーマ王家を恨み、魍鬼とともに殺戮をくりかえした。夏凰翔（カオス）と再会後、金剛国を裏切り、ミロク転生後は夫夏凰翔とともに西の天竺山へと旅立った。



キャラクターガイド

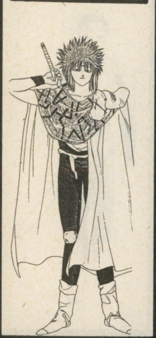
沙門(シャモン)



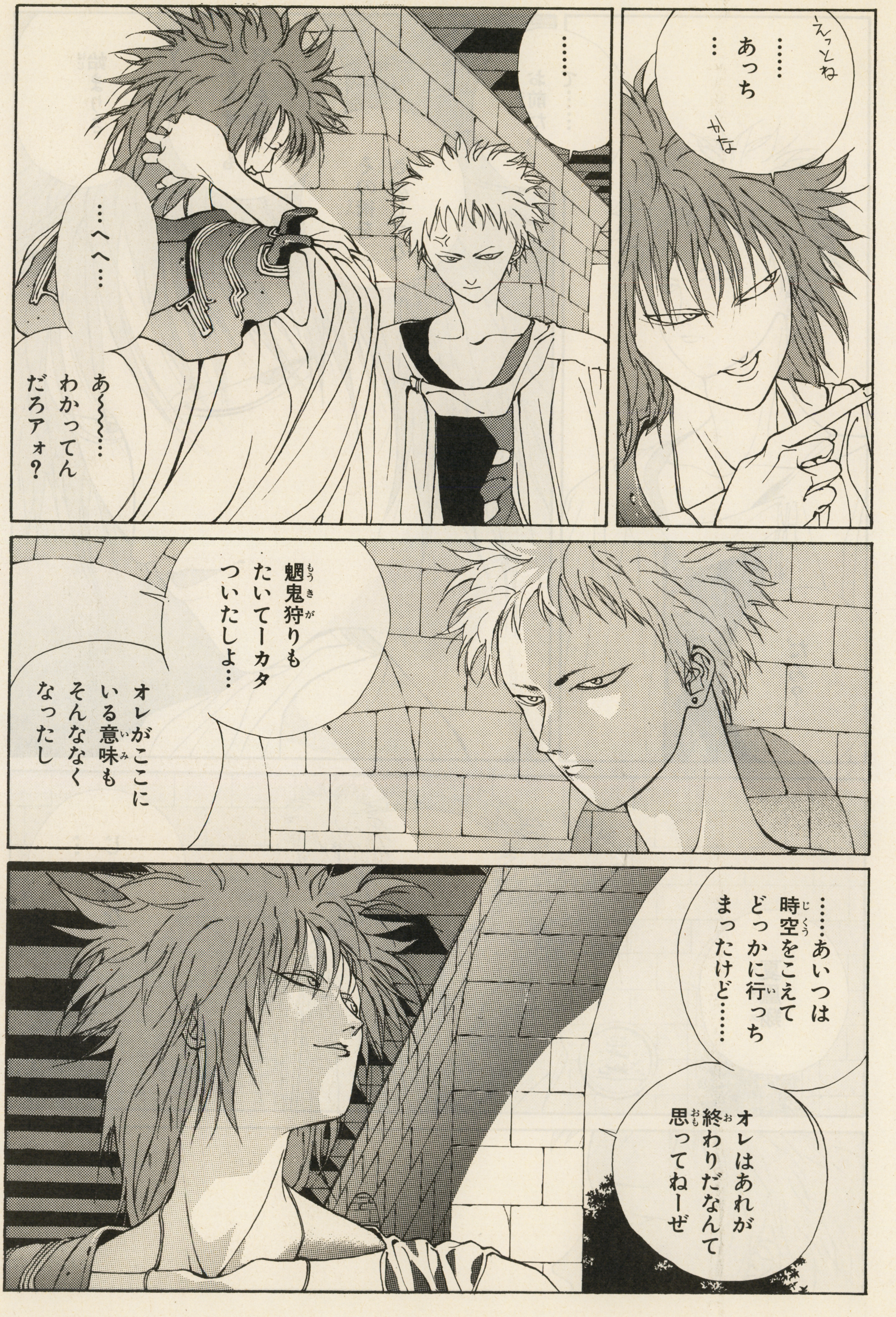
イカルガの元戦士。ミロクの部下暴将狼侮との戦いで重傷を負うが、汰々羅に救われ右腕にバトルギミックを移植され蘇生した。それらのギミック技術は後に改良され、摩陀羅の身体にも装着された。その後、ニソの杜をはなれた沙門はミロクに抵抗するゲリラグループ沙門党を結成、バントウや予言者の島などの辺境を舞台に反乱蜂起の機会を待っていた。殺人格闘技ケハヤの達人でもある。夏凰翔と聖神邪の出奔後は龍鬼王の命で二人を探してフダラクへ旅立つ。

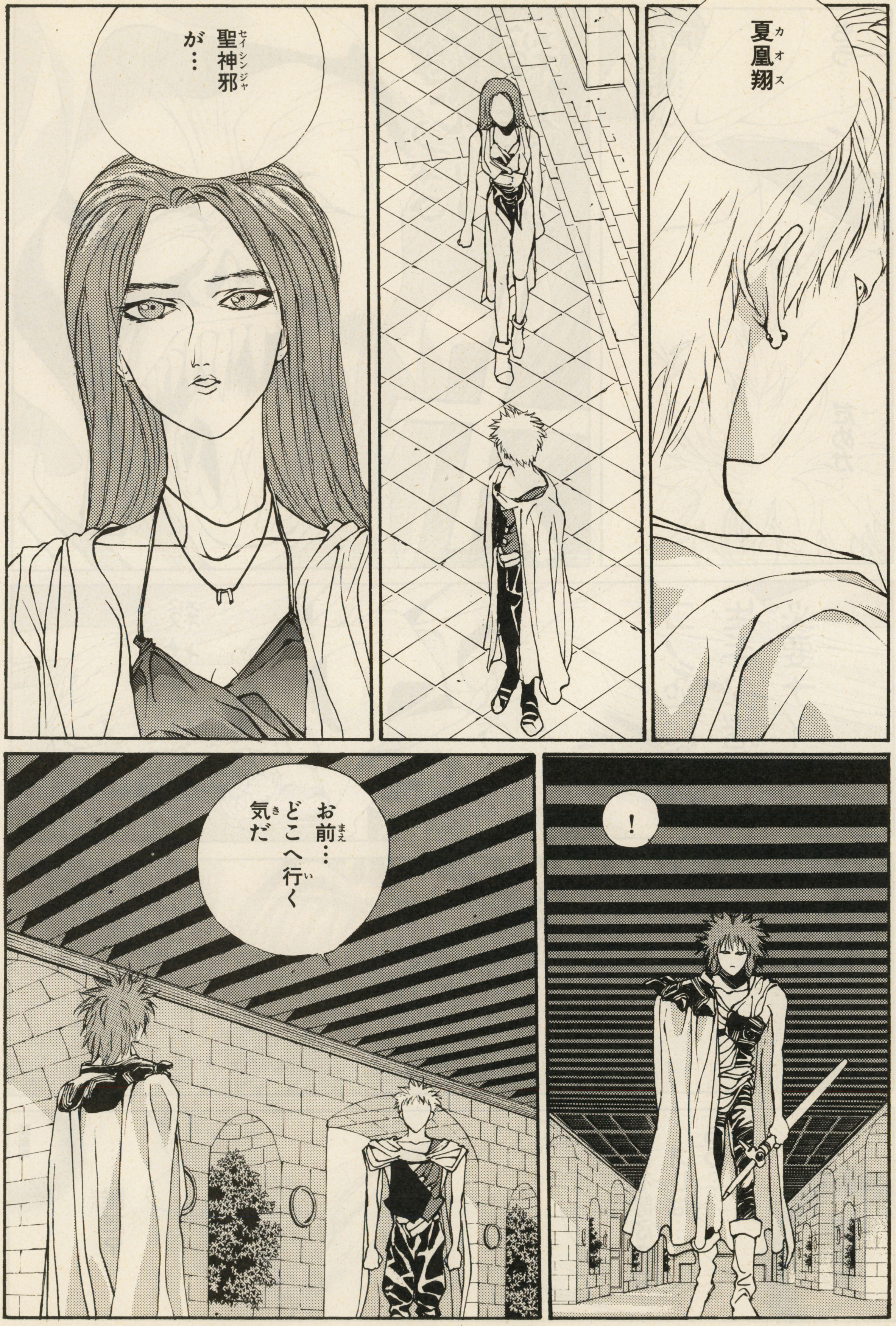
キャラクターガイド

聖神邪（セイシンジャ）



彼もまたミロク率いる金剛国に滅ぼされたヨモツ国イズモ族の皇子である。恭順後は皇子であることを捨て、名を聖神邪と改める。ヨモツの敗戦後は金剛国軍兵士としてミロクに従う姿勢を見せたが、その一方で正体を隠して魍鬼狩りをしていた。彼もまたミロクに復讐を誓う存在であった。摩陀羅、夏凰翔とともに反乱軍を率いて戦う。摩陀羅転生後、彼を追ってフダラクに渡るが、その軌跡は「MADARA赤」に詳しい。旅立ちを機に名をゲド ユダヤに戻した。





MADARA
はみだし設定集

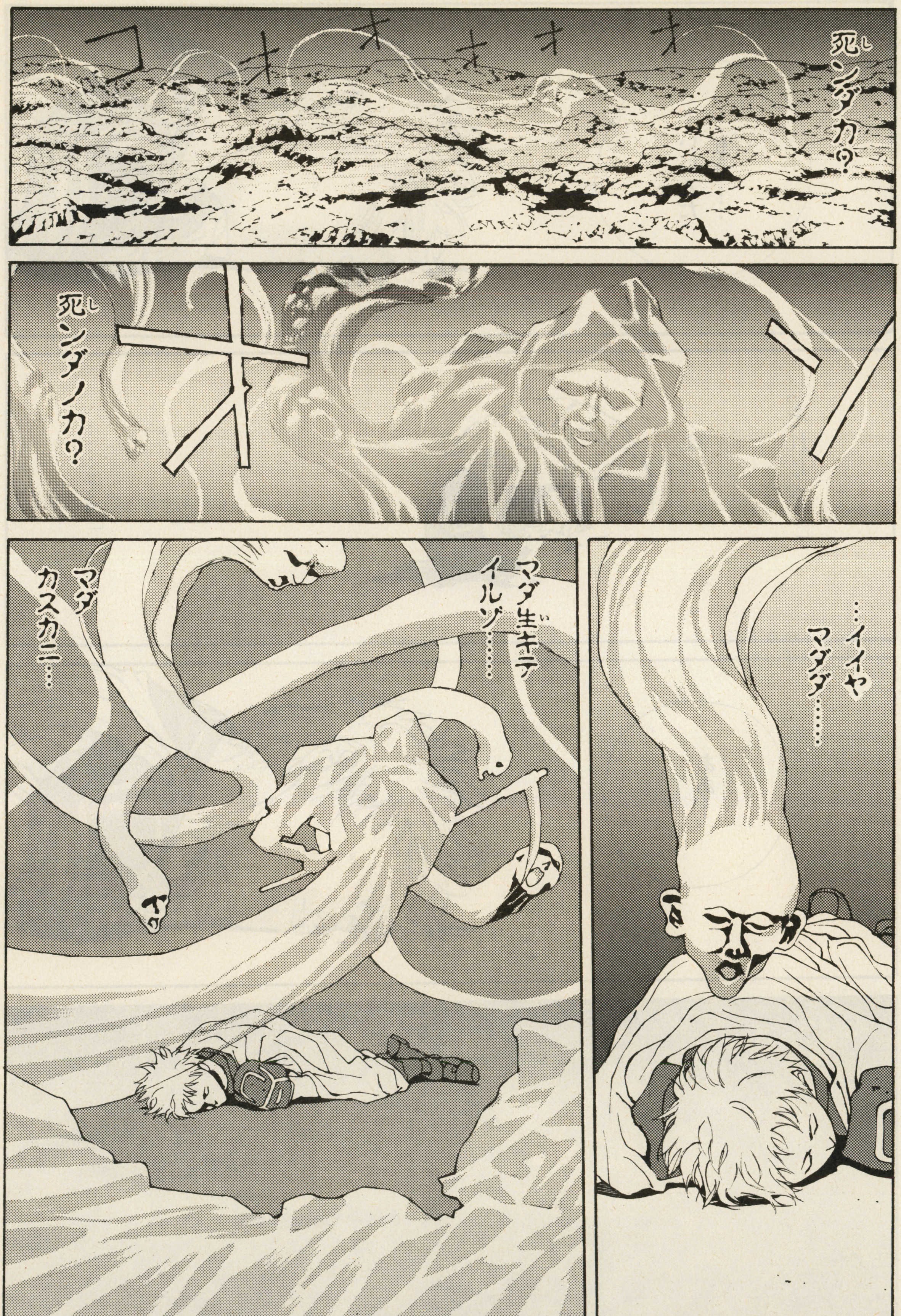
キャラクターガイド

夏凰翔

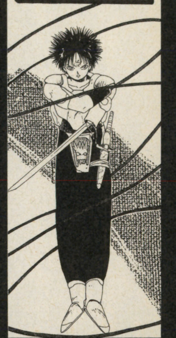
ミロク率いる金剛国軍に滅ぼされた、オロチ族の王国ホワライの最後の皇子。辺境砂漠地帯に位置する小国ではあったが、科学に長け、その技術が生み出したバイオギミックは摩陀羅たちの持つギミックの数世代先をいくものであった。ホワライがミロクに敗れた際、カオスは半身を人質に差し出すことで存命を図り復讐の機会を待った。ミロク逃亡後の千年王国初代の王となるが、摩陀羅を追って妻邪魅羅とともに旅にでた。

キャラクターガイド
影王

摩陀羅の双子の兄。母サクヤ姫の胎内にいる間に、弟摩陀羅にすべての霊力を奪われてしまう。死産であったが、八大将軍最高位にある蛇括神憑分が憑依することで生命を得る。陽の摩陀羅に対する陰という意味で自ら影王を名乗る。父ミロク帝に服従を誓いながらもその地位にとってかわる野心を持っている。憑分が持つ摩陀羅の太陽のチャクラの力でミロク帝を倒すが、体内にとりこんだミロク帝の復活によって憑分は死に、影王も人間として死んでいく。

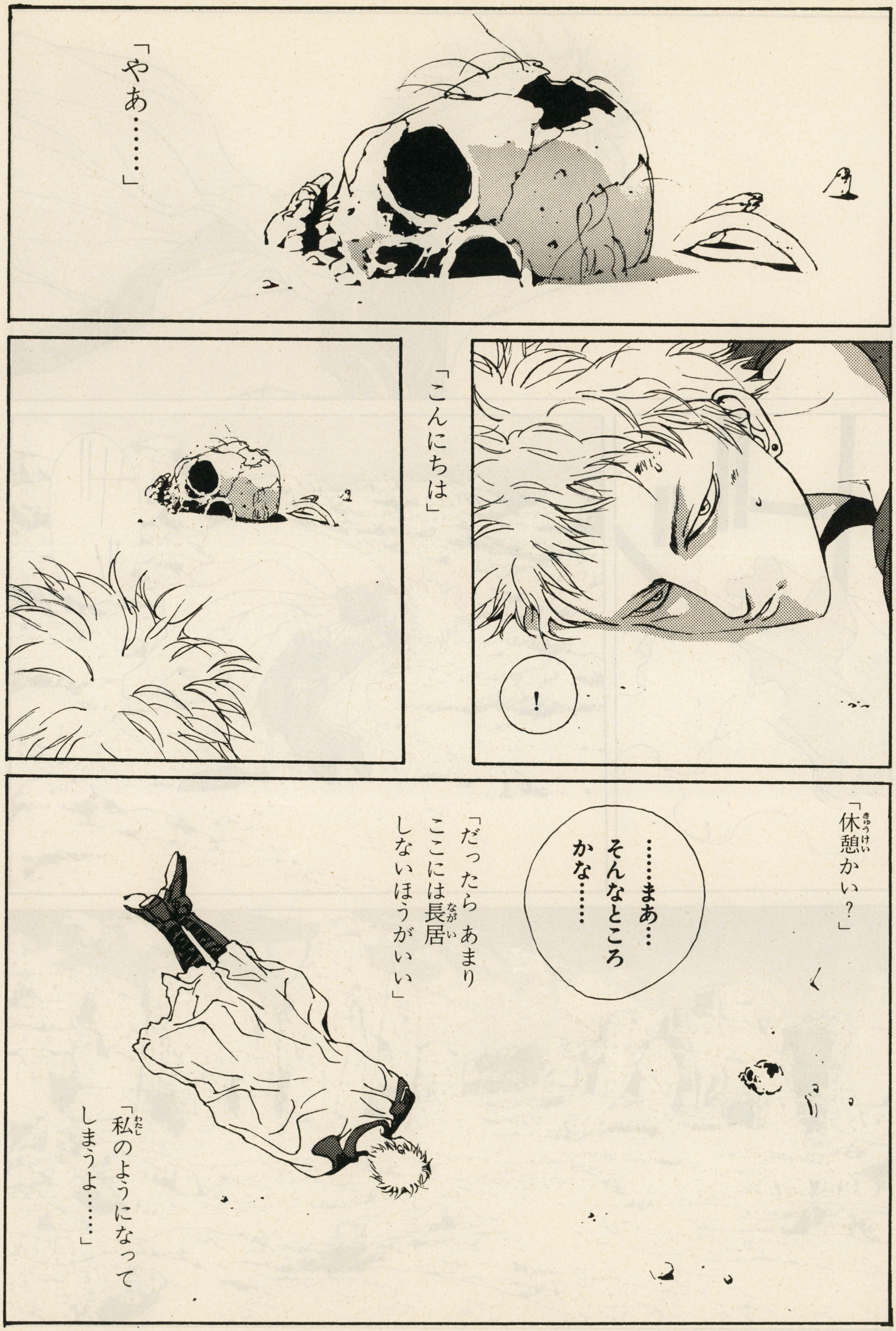


キャラクターガイド
摩陀羅



ミロク帝の息子としてコノハナサクヤ姫を母に双子の弟として生まれた。兄影王の霊力を奪って生まれた摩陀羅を恐れたミロク帝は、彼のチャクラを八大将軍に奪わせ、捨てた。ヒルコとされ川に流された摩陀羅は日修羅の長・汰々羅に拾われ失われたチャクラを補うギミックを与えられた。人々を理想郷アガルタへと導く真王である摩陀羅はバトルギミックを装着し、奪われた八つのチャクラを取り戻す戦いの旅にでる。別の次元に逃げたミロクを追って転生した。

る八大将軍を一人一人倒しながらミロクのいるヨミの城を目指す。だが、そこで摩陀羅を待っていたのは双子の兄、影王との戦いであった。父ミロクを憎みながらも、双子の弟摩陀羅を許せない影王はキリンを人質に摩陀羅を待ち受ける。だが、影王はキリンを解放し、摩陀羅に勝つ力を得るためにミロクに戦いを挑む。一旦はミロクに勝利し金剛国とミロクの力を己がものとした影王だったが、体内からのミロクの反撃に憑分を殺され、自らも人間として死ぬ。真王となった摩陀羅はアガルタの扉を封印し、ミロクを追って転生していく。残された者たちもまた摩陀羅との再会を願ってそれぞれの方法で彼を追っていく………。



日修羅の村の長汰々羅に拾われた摩陀羅は八つのチャクラを奪われたヒルコであった。汰々羅は摩陀羅に霊力で動くギミックを与え育てた。十五年の月日が流れ、摩陀羅はバトルギミックを自在に操れるようになった。金剛国軍の侵略で汰々羅爺は殺され、残された摩陀羅と幼なじみのキリンは、金剛国の王ミロクの部下八大将軍に奪われた八つのチャクラを取り戻す旅にでる。戦いの中で摩陀羅は、ミロクに国を滅ぼされ、復讐の機会を待つ廃皇子夏凰翔や聖神邪と出会う。彼らは反乱軍を組織しミロクへの本格的な反攻を開始する。ロキ、沙門、邪魅羅……仲間は増え、彼らは行く手を遮

MADARA-SAGA新シリーズを開始した田島先生に、励ましのお便りを!!

〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル

メディアワークス 電撃スーパーファミコン編集部『マダラ』係まで

光と闇の戦いが終わり訪れた平穏の日々。戦いは伝説として忘れ去られる。
過ぎ去っていく時にあらがうかのように終わりのない旅を続ける男がいた…。

………どのくらいの時がたったのか？………

いつからオレはこうして歩いている………

「電撃スーパーファミコン」創刊記念SPECIAL読みきり!!

虚空に消えた摩陀羅の面影を追って夏凰翔は始まりの大陸を漂泊する…。

作画
田島昭宇

原作
大塚英志
（物語環境開発）

世界設定
阿賀伸宏
（工画堂スタジオ）

総決算1992 GAME OF THE YEAR ランキングカタログ

創刊記念特集の第２弾は、'92年のスーファミ・ソフトを総決算するランキング・カタログだ。ランキング対象は'92年1月から10月までに発売された113本のソフト。ゲーム解説と今買える相場価格もあわせて掲載したので、年末年始のソフト選びに十分役立つはず！

カタログの見方

RANK4 ロマンシング サ・ガ

RPG

現在価格 ¥3,980

選んだキャラによってゲームの出発点やイベントなどが異なる斬新なシステムのＲＰＧ。自由度の高さが魅力でもあり欠点でもあった。一般的なゲームファンからは敬遠されたようだが、ＲＰＧマニアからの根強い支持により、長期間にわたって売れ続け結果は４位。システム面で熟成しきれてない所も見られたが、それを上回る魅力がある。

1992. 1～1992. 10までの売り上げデータをもとに年間ランキングを発表

'92年の売り上げランキングが一目で分かるばかりか、各ゲームの解説や相場価格までもが分かってしまうこの「ランキングカタログ」。各項目は以下のように読んでいただきたい。

①…売り上げランキング。大手ゲームソフト店５社の売り上げデータの集計。同ランクのものは発売の早い順に掲載。

②…売り上げポイント。集計結果をもとに編集部が独自に作成。「SOFT RANKING」とは集計方法が異なります。

③…現在価格。中古ショップでの平均的相場価格を掲載（12月17日現在）。

④…ゲーム解説＆順位に関するコメント。

RANK1 ストリートファイターII

カプコン　6月10日発売　¥9,800

12,516 Points

ACT
16M
—

現在価格 ¥7,680

トップ確実かと思われた『ドラクエV』を抑えて、見事に1位を獲得。『V』より発売日が早かったこと、長期間安定した売れ行きを保ったことが幸いしたようだ。発売時の熱狂ぶりもトップクラス。実写CM、筋肉少女帯のCMソング、人の集まるところで必ず聞こえてくる「昇龍拳！」、そして国技館での全国大会。パワーみなぎる1本だった。

RANK2 ドラゴンクエストV 天空の花嫁

エニックス　9月27日発売　¥9,600

11,093 Points

RPG
12M
バックアップ

現在価格 ¥7,980

僅差で『ストII』に敗れ2位に甘んじる結果となった。予定通り5月末に発売されていれば、順位は覆っていたはず。事実、発売後の売れ行き持続力では『V』のほうがわずかに勝っていた。ゲームのほうは、バラエティーに富んだカジノ、モンスターを仲間にできるシステム、感動的なストーリー、ラストの隠しダンジョンなど話題たっぷり。

RANK3 スーパーマリオカート

任天堂　8月27日発売　¥8,900(込)

7,682 Points

RPG
4M
バックアップ

現在価格 ¥7,480

『ストII』と『ドラクエV』の間に発売されたため、ポイント的に不利かと思われたが意外にも大健闘。強豪2本の影で地道にポイントを稼ぎ、いまだに売れ続けている。ビギナーから上級者まで誰もが楽しめる作り、2P対戦も可能な多彩なモード構成などがヒットの原因だろう。リアルさにこだわらずゲーム性を重んじた点もナイス。

RANK4 ロマンシング サ・ガ

スクウェア　1月28日発売　¥9,500

4,118 Points

RPG
8M
バックアップ

現在価格 ¥4,480

選んだキャラによってゲームの出発点やイベントなどが異なる斬新なシステムのRPG。自由度の高さが魅力でもあり欠点でもあった。一般的なゲームファンからは敬遠されたようだが、RPGマニアからの根強い支持により、長期間にわたって売れ続け結果は4位。システム面で熟成しきれてない所も見られたが、それを上回る魅力がある。

RANK5 ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説

バンダイ　1月25日発売　¥9,500

2,729 Points

RPG
8M
バックアップ

現在価格 ¥3,680

大ヒット漫画のゲーム版。ファミコン・シリーズでもおなじみのカードバトルシステムを搭載。バトルシーンでアニメはスーパーファミコンならではの豪華仕様となり、ファンにとっては見逃せない1本となった。売り上げポイント的には発売後3か月間に集中し、その後は急激に減衰するという短期決戦型。それでも5位というのはさすがか。

RANK6 スーパーファミスタ

ナムコ　3月27日発売　¥7,900

2,693 Points

SPG
8M
パスワード

現在価格 ¥5,980

『ファミスタ』のスーパーファミコン版。ボタンひとつでバントができたり、バットを握る長さが調整できるようになった以外、基本動作はファミコン版とほぼ同じだ。画面自体もファミコンぽいのだが、やっぱりファミスタの楽しさは不滅。スーパーファミコン・ユーザーの心をガッチリつかみコンスタントにポイントを伸ばした。

RANK7 マリオペイント

任天堂　7月14日発売　¥9,800(込)

2,076 Points

ETC
8M
バックアップ

現在価格 ¥7,480

マウス同梱で発売されたグラフィック・ソフト。マウスを使って自由なグラフィックが描けるほか、簡単な作曲機能やゲームも収録。プレイヤーの遊び心をくすぐる魅力的な仕上がりになっている。発売後もそつなくポイントを重ね、いまではすっかり定番ソフトの仲間入り。難を言うとすればデータセーブが1つしかできないことくらいか。

RANK8 キャプテン翼III 皇帝の挑戦

テクモ　7月17日発売　¥8,900

2,017 Points

SLG
8M
バックアップ

現在価格 ¥6,980

ファミコンでヒットしたシリーズの最新作をスーパーファミコンで展開。サッカーをシミュレーション・ゲーム化した独特のシステムが特徴。原作キャラの魅力を損ねない迫力ある演出も見事だ。ただしファミコン2作に比べると、SFC版の売れ行きは意外に短命だった。完成されたシステムだけに飽きがくるのも早かったのかな？

1992分析　どのソフトも発売から2～3週間が勝負時

どのソフトも売れるのは発売から2～3週間後くらいまで。中には発売週だけ売れて後はサッパリというのもある。発売が遅いほどポイント的に不利なこのチャートだが、10月後半発売のソフト以外はそれほどポイントに影響ないかも。

RANK9 らんま1/2 町内激闘篇

メサイヤ　3月27日発売　¥8,800　1,376 Points

ACT
8M
ー
現在価格 ¥5,980

人気の高い原作を'92年のトレンドといえる格闘アクションというジャンルでゲーム化したのが勝因。長期間ヒットを続け年末には続編も発売された。原作の雰囲気を損なわないグラフィック、男女の2パターンが用意された乱馬（らんま）が、ファンにはうれしいポイント。技も出しやすく手軽に遊べるが、今からなら続編を狙うべきか…。

RANK10 エキゾーストヒート

セタ　2月21日発売　¥8,900(込)　1,148 Points

RCG
8M
バックアップ
現在価格 ¥3,980

スーパーファミコン初の、実際のフォーミュラーカー・レースを題材にしたゲーム。発売当時は巷のＦＩ人気も手伝って、大ヒットとなった。しかし賞金を稼がないとパワーアップできないシビアさ、ショートカットしてもたいしてスローダウンしないコース構成など、先駆ソフトだけに気になる部分も。'93年３月発売の続編も期待したい。

RANK11 飛龍の拳S ゴールデンファイター

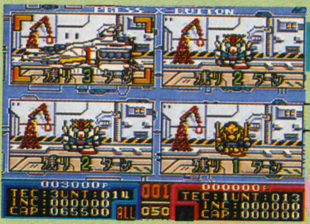
カルチャーブレーン　7月31日発売　¥9,700　1,039 Points

ACT
12M
パスワード
現在価格 ¥6,980

人気格闘アクション・シリーズの最新作。ＩＰプレイのストーリーモードのほか２Ｐ対戦モードなども選べ、プレイヤーのレベルに応じて遊び分けることができる。スーパーファミコンになって見た目には豪華になったが、ファミコン版で定評のあった操作性が損なわれてしまったのはちょっと残念。

RANK12 スーパーガチャポンワールド SDガンダムX

ユタカ・バンダイ　9月18日発売　¥9,500　965 Points



SLG
8M
バックアップ
現在価格 ¥6,980

バンダイ系列のドル箱シリーズともいえる『ガンダム』もの。さまざまなジャンルにわたって展開されているが、本作はシミュレーション・ゲームだ。戦闘シーンはＳＤキャラを操作して戦うアクション形式。初心者にもとっつきやすいシステムを取っているが、ガンダム・ファン以外は楽しみきれないのが残念なところ。

RANK13 F-1 GRAND PRIX

ビデオシステム　4月28日発売　¥9,700　847 Points

RCG
8M
バックアップ
現在価格 ¥5,980

ＦＯＣＡの許諾を得てドライバー、チーム名ともに実名で登場させたリアル指向のＦＩゲーム。各種データやカレンダー的なものは'91年度のものを使用している。実名は大いに魅力的だったし発売時はかなりのヒットとなったが、レーシング・ゲームとしての醍醐味に欠けていたという声も。パワーアップされるという続編に期待したい。

'92年わたしのベスト3

ふいのお客様にお出しする接客用ソフト・ベスト3

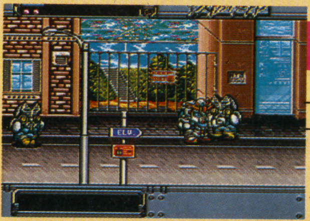
小峯 徳司

ＴＶゲームをほとんどやらないお友達が遊びに来たときでも、このソフトならいっしょに盛り上がれる。ＴＶゲームの楽しさをみんなに教えてあげよう！

順位	ソフト名
1	スーパー桃太郎電鉄II
2	ゆうゆのクイズでＧＯ！ＧＯ！
3	スーパーファミスタ

RANK14 ラストファイターツイン

バンプレスト　3月28日発売　¥8,200　729 Points

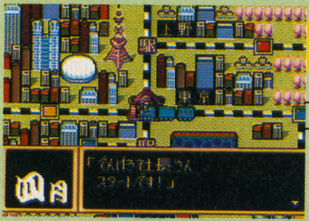


ACT
8M
パスワード
現在価格 ¥5,680

『グレイトバトル』シリーズの第２弾だが、内容は一新され横スクロール型の格闘アクションゲームになっている。ＳＤ化されたガンダム、ウルトラマン、ライダーＦＸなどのキャラを使い分けるのが楽しい。キャラデザインこそコミカルだが格闘アクション部はかなりきっちり作ってある。単なるキャラものでかたづけられないゲームだ。

RANK15 スーパー桃太郎電鉄II

ハドソン　8月7日発売　¥8,800　709 Points



ETC
8M
バックアップ
現在価格 ¥6,980

さまざまな機種でヒットを続けているスゴロク的なボードゲーム。ＳＦＣ版はコンピュータプレイヤーの個性が豊かになり、随所でパワーアップが計られている。すでに５人プレー対応のマルチタップも発売され、今後はいっそう楽しみが広がりそう。友だち数人とワイワイ盛り上がりたいときには欠かせないアイテムだ。

RANK16 斬IIスピリッツ

ウルフチーム　5月29日発売　¥9,800　687 Points

SLG
8M
バックアップ
現在価格 ¥7,480

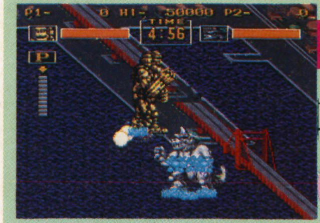
パソコンで大ヒットした『斬』の移植版。戦国時代を舞台にした国取りＳＬＧ。通常のＳＬＧだと主人公に選べるのは大名クラスだけだが、このゲームの場合は大名に仕える名将や名も知れぬ浪人など、さまざまな人間で天下統一を狙える点が魅力。ビギナー向けのシステムなので初心者でもあまり苦労せずに遊べる。

1992分析
格闘アクションゲームの当たり年だった！

ジャンル別に売れ筋を見てみると、上位10位の中では相変わらずＲＰＧが強い。しかし'92年の話題ジャンルと言えばやはり１位の『ストII』に代表される格闘アクションゲームだろう。『らんま』『飛龍の拳S』などヒット作も多かった。

RANK 17 KING OF THE MONSTERS

タカラ 7月31日発売 ¥8,800 668 Points



ACT / 8M / パスワード / 現在価格 ¥6,600

ネオジオで人気だったゲームの移植。モンスターたちを操作して戦う異色の格闘アクション・ゲーム。4体の個性豊かなモンスターからマイキャラを選択でき、もちろん2P対戦も可能。格闘そのものの迫力もさることながら、舞台となる町を破壊する爽快感がなんともいえない。グラフィックはもうひとがんばりしてほしかったかも。

RANK 18 スーパープロフェッショナルベースボールII

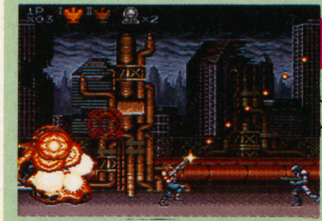
ジャレコ 8月7日発売 ¥9,000 631 Points

SPG / 8M / バックアップ / 現在価格 ¥6,480

'91年5月に発売された前作の選手データを実名仕様にしたバージョンアップ版。視点はこのシリーズ独特のセンター方向からのもの。慣れないうちは操作でとまどうかも。操作が簡略化された部分は評価できるが、もっと大幅なパワーアップを期待するファンも多いようだ。'93年（出るはず）のバージョンアップ版に期待したいものだ。

RANK 19 魂斗羅スピリッツ

コナミ 2月28日発売 ¥8,500 623 Points



ACT / 8M / バックアップ / 現在価格 ¥4,980

縦・横スクロールにトップビューとさまざまな面で構成された戦闘アクションゲーム。回転機能を活かした演出やサウンド効果も ド派手。2P協力プレーにも対応している。全体的に、凝った作りがなされているが、それでもポイント的に抜きん出ることができないのは、'92年の格闘ACTブームに押されてしまったか？

RANK 20 3×3EYES 聖魔降臨伝

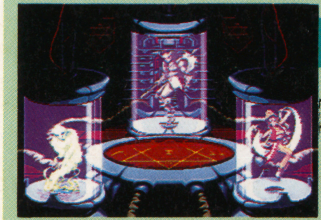
ユタカ・バンダイ 7月28日発売 ¥9,500 571 Points

RPG / 8M / バックアップ / 現在価格 ¥5,980

人気コミックを原作にしたRPG。アドベンチャー要素が強く、レベルアップなどよりもストーリーを追うことが主体にされている。原作のファンにとっては楽しめるかもしれないが、そうでない人には移動の多さが気になるかも。発売から3か月以上経っても売れ続けているのは、やはり熱心なコミックファンのパワーだろうか？

RANK 21 真・女神転生

アトラス 10月30日発売 ¥9,800 562 Points



RPG / 12M / バックアップ / 現在価格 ¥7,480

集計日の都合上ポイントが伸びなかったが、本来ならもっと上位にランキングされるべきゲーム。固定化された善悪の概念を取り払い、ヒーローたる主人公が悪にも善にもなれる点が魅力。仲間にした悪魔同士を合体させる魔獣合体のシステムもカルト的魅力。誰もが楽しくハマれる内容ではないが、一度ハマると抜けられなくなることは確か。

RANK 22 高橋名人の大冒険

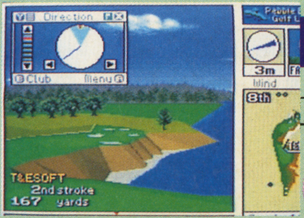
ハドソン 1月11日発売 ¥8,500 559 Points

ACT / 8M / — / 現在価格 ¥4,680

ファミコンでおなじみの高橋名人シリーズのスーパーファミコン版。名人が斧や火の玉を武器に大暴れする。バラエティーに富んだステージ構成、古代祐三の手によるハウスっぽいサウンドが魅力的だった。発売後3か月くらいは地道にポイントを上げていたが、そのあとは伸び悩み。基本システムにオリジナリティが少ないからなのかな。

RANK 23 ペブルビーチの波濤

T&Eソフト 4月10日発売 ¥9,800 524 Points



SPG / 8M / バックアップ / 現在価格 ¥4,980

『遙かなるオーガスタ』に続く3Dゴルフシミュレーションの第2弾。収録コースが違うだけで基本システムは前作とほぼ同じと思っていい。新機能はクイックスタート機能くらいで、ワイヤーフレームの太さ、処理速度の重さもそれほど改良されなかった。システム自体は素晴らしいので、パソコン版並の完成度が得られればいいんだけど。

RANK 24 ファイナルファイト・ガイ

カプコン 3月20日発売 ¥8,500 494 Points

ACT / 8M / — / 現在価格 ¥6,800

'90年発売の『ファイナルファイト』では未収録だった第3のキャラ、ガイをフューチャーしたバージョン。内容的には基本的に前作と同じで、アイテム類に若干の変更がある程度だが、それでも熱狂的なガイ・ファンには喜ばれた。スペシャルCD付きで前作と同価格というのはちょっとお得な感じ。ただし限定発売。今では買いづらいかな。

RANK 25 まじかる☆タルるートくん

バンダイ 3月28日発売 ¥8,000 483 Points

ACT / 4M / バックアップ / 現在価格 ¥3,980

人気漫画が原作の横スクロール型アクションゲーム。ライバーにさらわれた"いよな"を、主人公のタルが本丸やミモラと一緒に助けに行くという内容。タルの好物タコ焼きを集めてアイテムを購入していくのが攻略のポイントだ。全体に敵の出現も少なく難易度は低めの設定。原作漫画のファンでないとのめり込めないかな。

1992分析 ビッグソフトは全体の売り上げをも左右する

月ごとの売り上げはやはりビッグソフトに恵まれた時期にぐんと伸びる。突出しているのが9月（『ドラクエV』）で、次が6月（『ストII』）。リリースの集中した3月末や夏休み期間の7～8月も売れ行きが好調だった。

RANK26 横山光輝 三国志

エンジェル　6月26日発売　¥9,500　461 Points

SLG
8M
バックアップ
現在価格 ¥7,480

タイトルの示すとおり、横山光輝原作のコミックをモチーフにしたシミュレーション。三国志の世界を舞台にしたＳＬＧは、各社からリリースされているが、このゲームはコミックの魅力を活かしたグラフィックが魅力になっている。シナリオは２種類。システムもかなり本格的なものだが、決定打に欠けたのか、ポイントは伸び悩み。

RANK26 T.M.N.T. タートルズ・イン・タイム

コナミ　7月24日発売　¥8,500　461 Points

ACT
8M
—
現在価格 ¥5,980

ファミコンやゲームボーイで活躍してきた亀忍者たちのスーパーファミコンデビュー作。サイドビュー、３Ｄなどバラエティーに富んだ画面構成で、アクション部分の操作系もよくできている。全体に完成度は非常に高いけれど、それでも大ヒットに結びつかないのは、日本人には愛着のないキャラクターだから？　アメリカでは大人気だ。

RANK26 炎の闘球児 ドッジ弾平

サンソフト　7月31日発売　¥8,500　461 Points

SPG
8M
パスワード
現在価格 ¥5,680

大ヒット漫画のゲーム化。原作のシナリオにしたがってさまざまなチームと対戦していく。ファミコン版はカードによるスポーツ・シミュレーション的ゲームだったが、ＳＦＣ版は完全なスポーツ・アクション。必殺シュートのグラフィックも迫力たっぷりに再現される。ファミコン版よりも先のリリースであればもっとヒットしたかも。

RANK29 パロディウスだ！

コナミ　7月3日発売　¥8,500　431 Points

STG
8M
—
現在価格 ¥5,480

人気アーケード版をほぼ忠実に移植した作品。自社の『グラディウス』を徹底的にパロディ化している。自機はタコやツインビーなどの人気キャラから選ぶシステム。各ボスキャラのデザインが非常にユニークで楽しい。発売時にはポイントにも手ごたえがあったが、結局ビッグヒットには至らなかった。完成度は高いんだけどな。

RANK30 キン肉マン DIRTY CHALLENGER

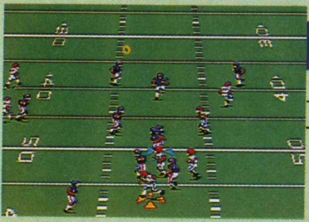
ユタカ・バンダイ　8月21日発売　¥7,800　382 Points

ACT
4M
—
現在価格 ¥5,980

ＴＶアニメで人気の「王位争奪編」のくだりをゲーム化。サイドビュー型のプロレス・アクションゲーム。キン肉マンを操作して５人の超人たちとプロレス対戦する。必殺技が決まったときのグラフィックはアニメそのままの迫力。任意のキャラを選んで２Ｐ対戦プレーを楽しむこともできる。技の操作性には少々難あり。

RANK31 プロフットボール

イマジニア　1月17日発売　¥7,900　338 Points



SPG
4M
パスワード
現在価格 ¥3,980

アメリカ版のメガドライブ「ジェネシス」で人気を博したゲームの移植。斜め見下ろし型のフィールドを舞台に、多彩なフォーメーション・プレイを駆使して戦っていく。たいていのアメフト・ゲームがそうなように、ある程度の専門的な知識がないと楽しさが理解できないかも。どちらかというとマニア好みのゲームといえそう。

RANK32 サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い

ナムコ　7月23日発売　¥8,300　336 Points

ACT
8M
パスワード
現在価格 ¥6,480

『ワルキューレ』シリーズで脇役を演じたサンドラが主人公。病気にかかった自分の息子を助けるため、その特効薬を求めて冒険する。プヨプヨとした質感の、かわいいキャラデザインといい、パステル調の色使いといい、一見するとお子様ゲーム。しかし実際のアクションはなかなかハードで、熟練者でもてこずるかも。クリアには根気が必要。

RANK33 ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙

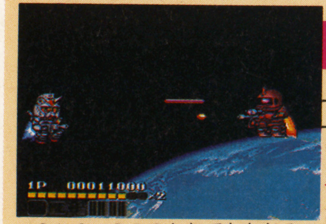
データイースト　4月24日発売　¥8,800　330 Points

RPG
8M
バックアップ
現在価格 ¥5,980

ファミコンで展開されたシリーズの続編。ギリシャ神話の世界を舞台にしたＲＰＧ。シナリオ展開に沿ってパーティーが大きく入れ替わり、ユニークなイベントが数多く盛り込まれているのが特徴。戦闘シーンが長めなのが難といえば難だが、ストーリー自体はしっかりしている。もう少し上位にくい込んでもよさそうだが…。

RANK34 SD機動戦士ガンダム V作戦始動

エンジェル　9月12日発売　¥7,800　312 Points



ACT
4M
—
現在価格 ¥6,280

ＳＬＧ、ＲＰＧとしておなじみの『ガンダム』シリーズが初めてアクションにチャレンジした作品。ＲＸ-78-Ⅰ、ＲＸ-78-２の２機が、Ｖ作戦のもとに立ち上がる。時間が経過するとパワーアップゲージが上がるシステムなど、ユニークな試みもなされているが、アクションゲームとしての小気味よさには欠ける。次作に期待したい。

1992分析　発売直後の売り上げがランキングの決め手!?

発売直後の売り上げが一番大きかったのは『ドラクエⅤ』。次が『ストⅡ』で、以下『マリオカート』、『ロマンシング サ・ガ』の順。総合ランキングとほぼ変わらない結果だ。やはり売れるものは最初が肝心なようだ。

RANK35 北斗の拳5

東映動画　7月10日発売　¥8,900　307Points

RPG　8M　バックアップ

現在価格 ¥5,980

ゲーム用の完全オリジナルストーリーで構成された意欲作。ケンシロウはもちろん、原作では死んだことになっているキャラまで登場する。基本システムはオーソドックスなコマンド選択型のRPGだが、戦闘シーンではデカキャラ同士がリアルなアニメーションで対決。ファンにはうれしい演出がいっぱい。

RANK36 大戦略エキスパート

アスキー　9月25日発売　¥9,800　299Points

SLG　8M　バックアップ

現在価格 ¥7,460

パソコンで大ヒットしたシミュレーションゲームを、アレンジして移植。オリジナル版では複雑だったルールや操作系統を初心者でも分かるように整理している。モードは入門者向けのキャンペーンモードとマニア向けのシナリオモードの2つ。随所にアレンジがなされているが、画面表示範囲が狭く、処理が遅いのはちょっとつらい。

RANK37 ラッシング・ビート

ジャレコ　3月27日発売　¥8,700　286Points

ACT　8M　ー

現在価格 ¥4,780

2人のキャラから1人を選び、横スクロールのステージを格闘アクションで進んでいく。一定量以上のダメージを受けると一時的にパワーアップする「怒」モードが最大の特徴。2P同時プレイも楽しめる。シンプルな操作でさまざまな技が出せるのはうれしい。ゲームバランスはもう1歩踏み込んだ調整をしてほしかった。

RANK37 初代熱血硬派くにおくん

テクノスジャパン　8月7日発売　¥8,900　286Points

A・RPG　8M　バックアップ

現在価格 ¥6,980

ファミコンでおなじみ『熱血』シリーズのスーパーファミコン第1弾ゲーム。シリーズの原点となったアーケード版の雰囲気を残しつつも、RPG要素を絡めた独特のシステムになっている。内容は、修学旅行で大阪を訪れたくにおたちが、現地の人々を相手にまたまた大暴れするというもの。登場人物たちの話す大阪弁が笑える。

RANK39 ハットトリックヒーロー

タイトー　3月27日発売　¥8,000　279Points

SPG　4M　ー

現在価格 ¥4,980

アーケードからの移植版。斜め見下ろし画面型のサッカーゲーム。初心者でもすぐに遊べるシンプルな操作システムが魅力。オーバーヘッドキックやバックパス、反則プレイなどハデな動きも再現している。ワールドカップに挑戦するモード以外にPK戦だけを楽しめるモードもあり。上級者には簡単すぎるかもしれないが初心者にはグッド。

RANK39 スーパーF1サーカス

日本物産　7月24日発売　¥8,800　279Points

RCG　8M　バックアップ

現在価格 ¥5,980

PCエンジンを中心にシリーズ展開されてきた『F1サーカス』シリーズのスーパーファミコン版。トップビューのレースゲームとして完成されたシステムに加えて、SFCの回転機能を駆使したリアルなコーナリングを実現。一時的に急加速するオーバーテイクボタンも装備され、本格的なレーシングゲームに仕上がっている。

RANK41 ソウルブレイダー

エニックス　1月31日発売　¥8,800　265Points

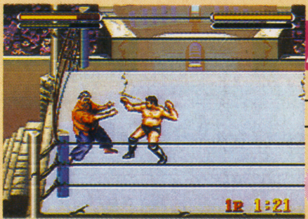
A・RPG　8M　バックアップ

現在価格 ¥2,980

見下ろし画面型のアクショルRPG。シナリオ、システムは斬新だったが、『ゼルダの伝説』、『ロマンシング サ・ガ』といった強敵と競合したのが伸び悩みの原因か。同じスタッフが作ったのだが、前作の『アクトレイザー』ほど話題にならなかったのは残念。価格も下がってきたようだし、これからプレイしてみるのもいいのでは。

RANK41 総合格闘技ASTRAL BOUT

キングレコード　6月26日発売　¥9,030　265Points



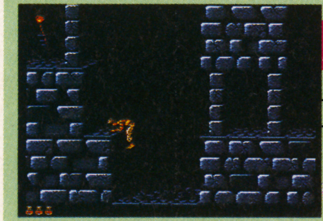
ACT　8M　ー

現在価格 ¥6,480

ボクシング、ムエタイ、プロレスなどさまざまな格闘技の選手を選んで対戦する格闘アクションゲーム。もちろん2P対戦プレイも可能。選手の中には前田日明をモデルにしたプロレスラーも登場する。格闘家のバリエーションが多彩なのはうれしいが、出す技がどれも似たりよったりなのはちょっと不満。タイムオーバーが多いのもつらい。

RANK41 プリンス・オブ・ペルシャ

メサイヤ　7月3日発売　¥8,800　265Points



ACT　8M　パスワード

現在価格 ¥5,480

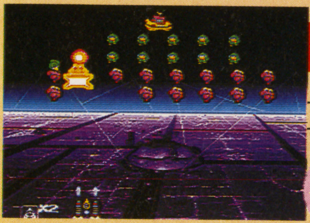
世界的に大ヒットしたアメリカ製パソコンゲームを移植。気持ち悪いほどリアルにアクションする主人公を操作して、迷宮状のステージに挑む。操作が難しく主人公を思い通りに動かすのは一苦労。しかし、一度ハマると抜けられない魅力も兼ね備えている。凝り性の人におすすめしたい。アクションの練習モードもあり。

1992分析　**長く着実にポイントを稼いだソフトは？**

発売直後の売り上げが爆発的ではなくても着実にロングセラーを続けてポイントを稼いだソフトもある。総合6位の『ファミスタ'93』はそのいい例。3月の発売以来、集計締切の10月末まで平均的に売れ続けてこの順位を獲得した。

RANK44 コズモギャング・ザ・ビデオ

ナムコ　10月29日発売　¥7,900　238Points

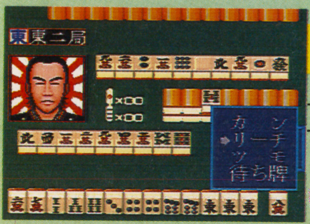


STG
8M
－
現在価格 ¥6,400

『ギャラガ』『ギャラクシアン』などの『ギャ』シリーズとエレメカの『コズモギャング』を合体させた作品。基本は『ギャ』シリーズのシューティングだが、キャラクターの表情やボーナスステージの構成が非常にユニーク。誰でも楽しく遊べるわかりやすさも魅力だ。アイテム争奪戦の２Ｐ協力プレイにも対応している。

RANK45 スーパー麻雀

アイマックス　8月22日発売　¥8,000　228Points



ETC
4M
－
現在価格 ¥6,480

スーパーファミコン初の麻雀ゲーム。２人打ち制で、対戦相手にはサッチャーやゴルビーのそっくりさんなど歴史上の有名人12人が登場。彼らと世界統一をかけて戦う国取りモードもある。キャラクターの設定自体は楽しいが、個性がハッキリしていないのはちょっと不満。ときどきコンピュータが理不尽にアガるのもマイナス材料かな。

RANK46 新世紀GPX サイバーフォーミュラー

タカラ　3月19日発売　¥8,800　218Points

RCG
8M
パスワード
現在価格 ¥4,980

同名アニメからのゲーム化。近未来を舞台にしたトップビュー型のレースゲーム。多重スクロールのコース上で展開するスピード感たっぷりの走りが魅力だ。ストーリー的な部分を気にしなくていいので原作ファンでなくても無理なく遊べる。レースはＦ１モノが中心だった中で、小学生ユーザーの人気を集めた。

RANK46 甲竜伝説ヴィルガスト 消えた少女

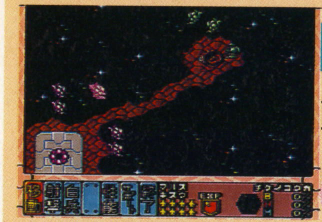
バンダイ　5月23日発売　¥9,000　218Points

RPG
8M
バックアップ
現在価格 ¥5,480

ガチャポンの人気キャラクターが登場するＲＰＧ。キャラが大きくツヤツヤしているのがファンにはたまらないところ。ストーリーは、連れ去られた美智子を追って主人公の瞬が大冒険を繰り広げるというもの。友情をテーマにした心うたれる展開が魅力だ。とっつきやすい内容なのはうれしいが、物足りなさを感じる人がいるかも。

RANK48 アースライト

ハドソン　7月24日発売　¥8,500　203Points



SLG
8M
バックアップ
現在価格 ¥5,980

ＰＣエンジンで発売された同社の『ネクタリス』の流れを汲むシミュレーション。近未来を舞台に宇宙艦隊を率いて敵と戦う。操作やルールは初心者でもすぐに分かるほどシンプルなもの。戦闘シーンのアニメーションもとっつきやすく楽しい。遊び手を選ばないゲームだが、どちらかというとＳＬＧ入門用と考えたほうがいい。

'92年わたしのベスト3

年末にゲームでハマりたい！中古で買うならこのソフト

羽岡義晴

ちーす。オレのおすすめはなんといっても『ロマサ・ガ』。あのちまちました戦闘が寒い冬にはピッタリ！『HOOK』は音楽が秀逸！　中はゲロムズだけど。

順位	ソフト名
1	ロマンシング サ・ガ
2	アクスレイ
3	HOOK

RANK48 ウルトラベースボール実名版

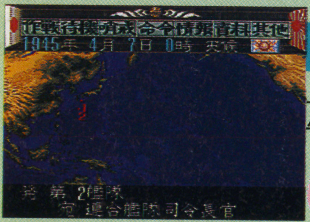
カルチャーブレーン　8月28日発売　¥8,800　203Points

SPG
4M
バックアップ
現在価格 ¥6,480

'91年に発売された『スーパーウルトラベースボール』の選手データ部を実名にしたもの。それ以外は前作とまったく同じ内容。魔球や秘打といった、マンガの世界の技が楽しめるのがこのシリーズの魅力だ。せっかくの実名版なのだから、実名選手でもウルトラ技が使えればよかったのだが、さすがにそこまでは実現されていない。

RANK50 提督の決断

光栄　9月30日発売　¥14,800　187Points



SLG
10M
バックアップ
現在価格 ¥11,980

同社パソコン・ゲームからの移植。太平洋戦争における日米の戦いを忠実にシミュレートしてある。艦船、兵器データの緻密さはまさにマニアック。軍事オタクを自称できるような人でないとまず楽しめないだろう。内容のハードさ、価格の高さにも関わらずこの順位に食い込んだということは、この手のマニアが多いということの表れ？

RANK50 甲子園2

ケイ・アミューズメントリース　6月26日発売　¥8,900　187Points

SPG
8M
バックアップ
現在価格 ¥6,720

高校野球を素材にした野球ゲーム。全国約4000の高校（実名ではない）を収録してある。データの多さには圧倒されるが、肝心のゲーム部分の操作性には難あり。初期レベルで守備をマニュアルにすると非常に苦労する。実際の高校野球同様、強くなるには並々ならぬ努力が必要だ。その部分まで楽しみたい人にはおすすめ。

1992分析　売れ筋とそうでないソフトの差が広い！

売れるソフトと売れないソフトの差は非常に大きい。あるお店のデータでは、一番売れたソフトと一番売れなかったソフトの差が1,000倍近くもあった。多作化傾向に拍車のかかるＳＦＣ界だけど、駄作化だけは避けてもらいたいものだ。

RANK50 アクスレイ

コナミ　9月11日発売　¥8,800　187Points

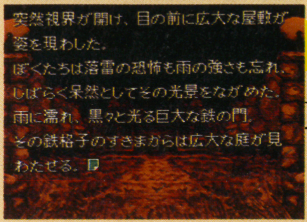
STG / 8M / —

現在価格 ¥5,980

縦スクロールと３Ｄの中間をいく疑似３Ｄを採用したシューティング。ゲーム途中には横スクロールのステージも登場し、縦横に入り乱れた展開が楽しいのだ。基本の武器装備はボム、バルカン、レーザーの３種類。ステージをクリアするごとに新しい武器が増えていく。画面構成自体は画期的だが、それが順位に結びつかなかったのが残念。

RANK53 弟切草

チュンソフト　3月7日発売　¥8,800(込)　178Points



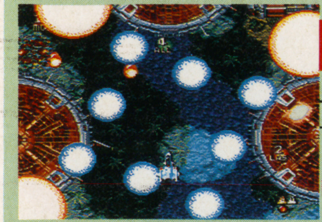
ETC / 8M / バックアップ

現在価格 ¥5,980

サウンドやアニメーションによる演出の施された電子小説。ストーリーは弟切草という草にまつわるサスペンスミステリー的な展開。ただ一方的に読むのではなく、プレイヤーが選んだ選択肢によってストーリーが変わってくるのが面白い。まだプレイしてないなら、今は値段もお手頃。ちょっとＨなストーリーもあるとか。

RANK53 スーパーアレスタ

東宝　4月28日発売　¥8,700　178Points



STG / 8M / —

現在価格 ¥5,480

さまざまな機種で展開されているゲームのスーパーファミコン版。シューティングでは定評のあるコンパイルのゲーム。パワーアップは８種類、７段階と豪華。ラスタースクロールなどの面もあり全体的に派手な演出がなされている。しかしシューティング部分自体はオーソドックス。ポイントが伸びなかったのは、そのあたりが原因かも。

RANK55 摩訶摩訶

シグマ　4月24日発売　¥8,700　159Points

RPG / 8M / バックアップ

現在価格 ¥3,980

キャラクターデザインが相原コージということで話題を集めたゲーム。前世の姿に変身するという奇抜なストーリー展開が魅力。相原流のナンセンスもふんだんに散りばめられているが、ゲームスピードが遅いために、ギャグの魅力を活かしきれなかったのが残念。話題性は十分にあったが大ヒットには至らなかった。

RANK55 マジックソード

カプコン　5月29日発売　¥8,500　159Points

ACT / 8M / —

現在価格 ¥4,780

同社のアーケードゲームからの移植。仲間を救出しながら、縦横スクロールの50面に挑む。助けた仲間がオプションとして活躍してくれるのが面白い。ファンタジー世界が舞台のためＲＰＧ的な要素も盛り込まれている。難易度も低めでとっつきやすいタイプだが、ゲーム慣れしている人にとっては地味さが気になるかもしれない。

RANK55 ライトファンタジー

トンキンハウス　7月3日発売　¥8,900　159Points

RPG / 8M / バックアップ

現在価格 ¥5,480

戦闘部分にＳＬＧの要素を取り入れたＲＰＧ。気の弱い性格の主人公が王女を助けるために冒険の旅に出る。キャラクターのデザインやストーリーの展開がホノボノしているので、女の子でも無理なく遊べる。敵味方を問わず約70種のキャラクターを仲間にできるのも楽しい。ただＳＬＧタイプのため戦闘には非常に時間がかかる。

RANK55 CBキャラウォーズ 失われたギャ〜グ

バンプレスト　8月28日発売　¥8,600　159Points

ACT / 8M / —

現在価格 ¥6,480

マジンガーＺ、デビルマンなど永井豪の生みだした人気キャラが、デフォルメされて登場する格闘アクションゲーム。このほかグレートマジンガー、ゲッターロボなども登場する。敵との戦闘アクションはかなり本格的。倒した敵を子分にするガキ大将システムも面白い。画面はコミカルだが内容はかなりハードな１本。

RANK59 スーパーダンクショット

HAL研究所　6月19日発売　¥8,600(込)　142Points

SPG / 8M / パスワード

現在価格 ¥5,980

画面の視点が常にボールを持ったプレイヤーの背後から表示されるバスケットボールゲーム。全28チームが収められ、好きなチームを選んで対戦できる。選手やボールの動きなども実際のバスケ同様に再現され迫力は満点。操作も分かりやすく、誰もがプロバスケ選手になった気分を味わえる。ＳＦＣならではの機能を駆使した１本。

RANK60 エアーマネジメント 大空に賭ける

光栄　4月9日発売　¥11,800　130Points

SLG / 8M / バックアップ

現在価格 ¥6,780

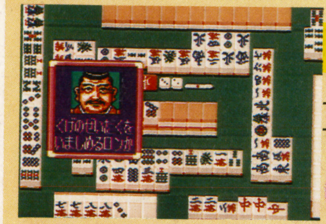
プレイヤーは航空会社の社長となりライバル３社を相手に業績を競う。クリア条件は世界22都市をネットした上で規定の乗客数を輸送し、収支を黒字にすること。ゲーム中は、空港への乗り入れ交渉、航空機購入、支社設立、新規航路開設などさまざまな要素が絡み合う。堅苦しそうに見えるが意外となじみやすいシステムが魅力だ。

1993展望　新チップでポリゴンゲームが本格化！

任天堂の開発した「スーパーＦＸチップ」は、ＳＦＣのグラフィック機能を飛躍的に向上させる素子。搭載第１弾ソフト『スターフォックス』は２月に発売されるが、これに続いてポリゴン使用の３Ｄゲームが多くなってきそうだ。

RANK60 スーパー麻雀大会

光栄　9月12日発売　¥9,800　130Points



ETC　4M　バックアップ　現在価格 ¥7,980

シミュレーションでならした同社らしく登場キャラに戦国武将などを配した4人打ち麻雀ゲーム。敵キャラにユニークな個性づけがなされている。勝敗を予想して持ち金を増やせるギャンブル要素も楽しい。ランキング的には必ずしも好順位とはいいがたいが、大人層を中心に長く売れそう。麻雀好きなら1本手元に置いておきたい。

RANK60 スカイミッション

ナムコ　9月29日発売　¥8,300　130Points

STG　4M　パスワード　現在価格 ¥5,980

第一次大戦を舞台にした空戦ゲーム。5人構成のパイロットチームを率いて、空中戦、爆撃、機銃掃射などのミッションをこなしていく。ミッションは3D面と縦スクロール面の2パターン。3Dの空中戦シーンでは、スーパーファミコンの拡大、縮小、回転機能を駆使した処理が楽しめる。シビアな操作性は賛否両論の声が。

RANK63 スーパー伊忍道 打倒信長

光栄　3月19日発売　¥11,800　127Points

RPG　10M　バックアップ　現在価格 ¥4,980

パソコンゲームからの移植。光栄のゲームにしては珍しいRPG的展開のゲーム。プレイヤーは伊賀の忍者となり信長打倒を目指す。同社の十八番といえるシミュレーション要素も加味されているが、全体としてちょっとバランスが悪い感じ。ストーリー展開がスムーズでサクサク進行するだけに、惜しい感じがする。

RANK63 ソニックブラストマン

タイトー　9月25日発売　¥8,500　127Points

ACT　8M　−　現在価格 ¥5,980

アーケード版の同名ゲームとは別内容。ボーナスステージにその面影は残しているが、基本は横スクロール型の格闘アクションゲーム。主人公ソニックブラストマンのさまざまなアクションを駆使して敵を倒していく。攻撃の基本はパンチ、キック、ジャンプの3種類。さらに9種類の必殺技が用意されている。ザクザク倒す爽快感が魅力。

RANK65 銀河英雄伝説

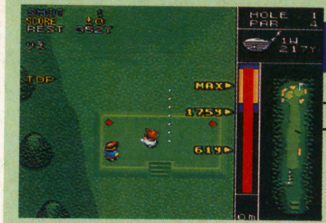
徳間インターメディア　9月25日発売　¥9,800　125Points

SLG　8M　バックアップ　現在価格 ¥6,980

田中芳樹原作の人気小説をゲーム化。帝国軍、同盟軍のどちらかを選び、宇宙を舞台に艦隊戦を繰り広げる。オープニング・デモの美しさやクラシック調のサウンド、小説の展開に忠実なシナリオは評価できるが、システム的に不十分な面が見られるのが残念。人気小説の面白さを活かすシステム要素があれば、さらに期待されたのでは。

RANK66 スーパーバーディ・ラッシュ

データイースト　3月6日発売　¥8,800　123Points



SPG　8M　バックアップ　現在価格 ¥3,980

ファミコン版『バーディ・ラッシュ』の流れをくむトップビュー型のゴルフゲーム。3人の能力の異なるゴルファーからマイキャラを選べる。シンプルな操作で本格的なプレイが楽しめる。キャディによって動きやアドバイスが変わるのが面白い。価格も安くなってきたことだし、持っていて損のないゴルフゲームといえそう。

RANK67 カードマスター リムサリアの封印

HAL研究所　3月27日発売　¥8,900(込)　120Points

RPG　8M　バックアップ　現在価格 ¥4,980

3Dダンジョン型のRPG。建物内部はもちろん、フィールドや町の中まで3D表示されている。各ダンジョンはそれほど広くなく、しかもオートマッピング機能があるため迷うことも少ない。ゲーム展開もスピーディーだし、グラフィックもキレイだが、ストーリー性はちょっと弱め。独得な世界観作りが光っていた。

RANK67 ウルティマVI 偽りの予言者

ポニーキャニオン　4月3日発売　¥9,800　120Points

RPG　8M　バックアップ　現在価格 ¥3,980

RPGの老舗『ウルティマ』シリーズの最新作を移植。2Dフィールド、3Dダンジョンなどさまざまな要素を盛り込んでいる。移植のクオリティも高く、自由度の高いシステムも評価できるが、初心者にはちょっとつらいゲーム展開。とくに時間のかかる戦闘には悩まされる。ネームバリューの割にランキングは伸びなかったようだ。

RANK67 オセロワールド

ツクダオリジナル　4月5日発売　¥8,700　120Points

ETC　8M　パスワード　現在価格 ¥4,980

スーパーファミコン初のオセロゲーム。1人でも2人でも遊べる。1人用のストーリーモードでは、対戦者にピノキオや人魚姫などの童話のキャラクターなどが登場し、ユニークな会話も楽しめる。コンピュータの強さもなかなかでオセロ上級者にも納得のいく出来。ちょっとおしゃれにヒマを潰したい人にオススメ。

1993展望　モード7も本領発揮！ 3Dゲームも多作化

セタ・任天堂共同開発の「スーパーカスタムチップ」も3D表現を大幅に向上させる。搭載される『エキゾースト・ヒート』の最新版ではコース上の立体物も再現。ポリゴンだけでなく従来の3D技術・モード7も応用範囲が広がりそう。

RANK67 リターン・オブ双截龍

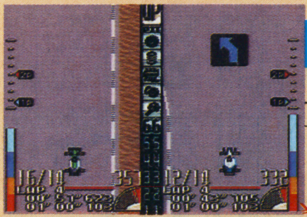
テクノスジャパン　10月16日発売　¥8,600　120 Points

ACT
8M
パスワード
現在価格 ¥6,780

ヒット格闘アクションシリーズのスーパーファミコン版。格闘アクションや入手する武器で敵キャラを倒しながら、横スクロール型のステージを進んでいく。アーケード版からの伝統あるシステムだが、ちょっと古くさい感じもしないではない。順位が低めに出てしまっているのは、発売が集計締切り直前だったからみたい。

RANK71 バトルグランプリ

ナグザット　3月27日発売　¥8,500　119 Points



RCG
8M
－
現在価格 ¥3,480

フォーミュラーカーレースを素材にした2D画面型のレーシングゲーム。24のサーキットを転戦し、ワールドチャンピオンを目指す。マシンセッティングはかなり細かくできるタイプ。画面を左右2分割にすることで2P対戦プレイも実現しているが、視界が狭く自分の位置をつかみづらいのが難点。コース全景が表示されないのもつらい。

RANK71 スーパーヴァリス 赤き月の乙女

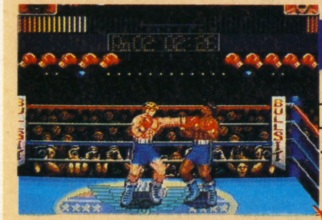
レーザーソフト・日本テレネット　3月27日発売　¥8,500　119 Points

ACT
8M
－
現在価格 ¥2,980

PCエンジン、メガドライブなどで展開されていたシリーズのスーパーファミコン版。ベースとなった『ヴァリスⅣ』では3人の少女を選択できたが、SFC版は固定キャラ制。いわゆる美少女グラフィックも少なくなり、ファンにとっては淋しい内容になった。美少女路線を強調したほうがヒットしたのでは。デキも高いだけに残念。

RANK71 拳闘王 ワールドチャンピオン

ソフエル　4月28日発売　¥8,000　119 Points

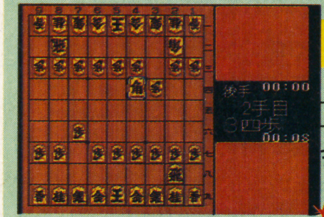


SPG
4M
パスワード
現在価格 ¥3,980

成長要素のあるボクシングゲーム。試合に勝つごとに3つの能力パラメータにポイントを振り分けることができ、自分好みのボクサーを育てられる。1Pプレーにはシナリオに沿ってワールドチャンピオンを目指すモードも。ボタンひとつの簡単な操作システムは魅力だが、ゲームバランスはいまひとつ調整不足という感じ。

RANK71 スーパー将棋

アイマックス　6月19日発売　¥8,800　119 Points



ETC
8M
バックアップ
現在価格 ¥6,980

思考の高速処理を実現したスーパーファミコンらしい将棋ゲーム。すごろくタイプの東海道五十三次モードも楽しめる。音声による実況中継や棋力判定も盛り込まれ将棋ゲームとしてはなかなか豪華なつくりだ。将棋好きの人なら1本は持っていていいだろう。この手のソフトは年間を通して少しずつ、そして長く売れるのが特徴だ。

RANK71 スーパーボウリング

アテナ　7月3日発売　¥8,300　119 Points

SPG
4M
－
現在価格 ¥4,980

能力の違う男女4人の中からキャラクターを選べるボウリングゲーム。通常のボウリングのほか、ゴルフルールでアレンジしたモードなども楽しめる。アメコミっぽいデザインやリアルなボールアクション、サウンドも魅力だ。ただし一度ポイントを覚えてしまうとほぼ確実にストライクが出せるため、展開が単調になりやすい。

RANK71 ワイアラエの奇蹟

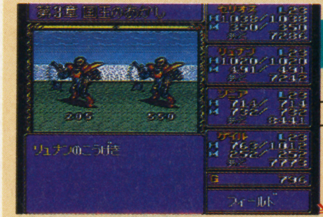
T&Eソフト　9月30日発売　¥9,800　119 Points

SPG
8M
バックアップ
現在価格 ¥7,480

同社3Dゴルフシリーズの第3弾。ワイアラエのコースを忠実に再現しているが、システム的には前作までとほぼ変わらない。唯一背景に虹がかかるグラフィックが目新しい。1年に2作もリリースされたことになるが、コースを増やすよりもシステムの精度を上げたほうがよかったのでは？もとが素晴らしいシステムだけにちょっと残念。

RANK77 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

エポック社　2月14日発売　¥9,800　118 Points



RPG
8M
バックアップ
現在価格 ¥5,480

大ヒットしたパソコンRPGを忠実に移植した作品。思わず引き込まれるシナリオ、スピーディーで手間いらずのシステムが魅力だった。パソコン版にない背景グラフィックなども加えられているが、いまひとつスーパーファミコンの本領を発揮できなかったのは残念。PCエンジン版に比べても初期ヒットの勢いが持続しなかった。

RANK78 バトルブレイズ

サミー　5月1日発売　¥8,700　117 Points

ACT
8M
－
現在価格 ¥5,480

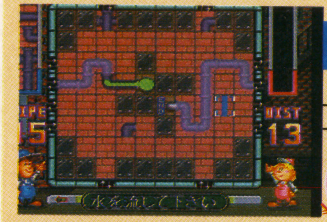
『ストⅡ』ライクな格闘アクションゲームだが、ファンタジー世界を舞台にしているため、キャラクター、必殺技、背景ともに非常にユニーク。1Pプレイではストーリーに沿って戦うモードもある。必殺技のパターンには物足りないものを感じるが、女戦士の「デスキス」という技は一見の価値あり。春麗(チュンリー)よりもエッチ度では上だ。

1993展望 '93年はスポーツものがヒットする!?

格闘アクションものが猛威(もうい)をふるった'92年。これに対し'93年はスポーツものに勢いがあるみたい。理由はJリーグ開幕、貴・りえ結婚などのスポーツ界の話題がこと欠かないこと。アメフト、バスケものも人気を集めそう。

RANK78 パイプドリーム

BPS　8月7日発売　¥7,500（込）　117 Points

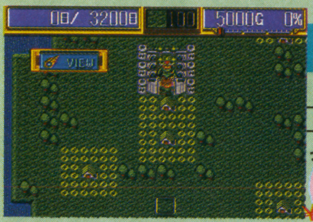


PZG
4M
パスワード
現在価格 ¥5,480

ルーカスフィルム社のパソコンゲームを移植。水道管を次々につないで水をゴールまで流すのが目的。パズルゲームブームも一段落したのか、完成度の割にランキングは伸びなかった。夏の新作ラッシュ期に発売されたため、他のソフトの影に隠れてしまった感もある。いずれにしてもちょっと難易度設定が高すぎたかも。

RANK78 ロードモナーク

エポック社　10月9日発売　¥8,800　117 Points

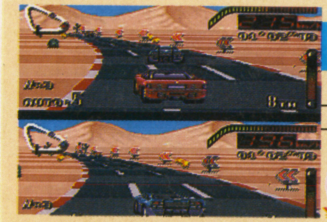


SLG
4M
バックアップ
現在価格 ¥6,680

『ドラゴンスレイヤー』シリーズのSLG展開版としてヒットしたパソコンゲームを移植したもの。自国を開拓し敵3ヵ国を制圧していくリアルタイムのシミュレーションゲーム。パソコン版にないオリジナル・シナリオも楽しめる。マウスにも対応している。もう少し注目されてもよかったと思うが、見た目が渋いため敬遠されたのかも。

RANK81 トップレーサー

ケムコ　3月27日発売　¥7,800（込）　116 Points



RCG
4M
パスワード
現在価格 ¥4,980

スポーツカータイプの車で競い合うレーシングゲーム。画面は上下2分割式で3Ｄ表示。32個用意されたコースはどれも強いアップダウンがつけられ、ダイナミックな走りが楽しめる。もちろん2Ｐ対戦もできるが、展開が単調なためそれほど熱くなれないところもある。後続のＦ１ものより面白かったとの声もあるだけに順位的には残念。

RANK81 PGAツアーゴルフ

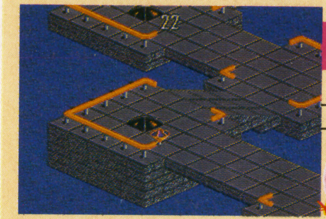
イマジニア　7月3日発売　¥8,500　116 Points

SPG
4M
バックアップ
現在価格 ¥5,480

海外で大ヒットしたパソコンゲームの移植。基本的に3Ｄ画面で展開する。ヒットゲームだけにゴルフプレーに不可欠な要素はすべて網羅されているが、メッセージ類はすべて英語表示。この部分だけで順位的にかなり損をしているのでは？　日本版らしいアレンジがなされていれば、もう少し健闘できたはずだ。

RANK81 スピンディジーワールド

アスキー　8月7日発売　¥8,800　116 Points



ACT
8M
パスワード
現在価格 ¥6,480

パソコンゲームからの移植。斜め方向からの見下ろし視点によって表示された迷宮の上で、回転するコマ状の物体を動かしてゴールまで運んでいく。ユニークな画面構成やアイデアは評価できるが、それに操作性がついてきていないのが難点。結果的にストレスばかりが目立つゲームとなってしまった。このシステムで別作品を望みたい。

'92年わたしのベスト3

これさえあればゲーム通！ミーハーソフト・ベスト3

柳沢孝文

熱狂的なゲームファンではないが、とりあえずゲームの話題についていきたいという人に買われたソフトの予想ベスト3。買ったらちゃんとクリアしろよな！

順位	ソフト名
1	ドラゴンクエストV
2	ストリートファイターII
3	スーパーマリオカート

RANK81 サイバーナイト

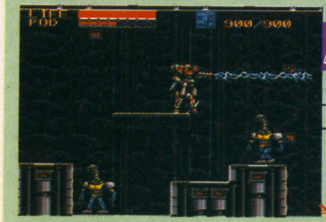
トンキンハウス　10月30日発売　¥8,900　116 Points

RPG
8M
バックアップ
現在価格 ¥7,480

PCエンジン版をパワーアップする形で登場。原作はグループSNE。メカファンにはうれしいバトルスーツものRPGだ。集計直前の発売のためこの順位はあくまで暫定と考えたい。システムが分かりにくい、１回の戦闘に時間がかかるなどの短所もあるが、この手のメカが好きな人からかなりの支持を得ているようだし魅力度も高い。

RANK85 超攻合神サーディオン

アスミック　3月20日発売　¥8,800　114 Points



A・RPG
8M
バックアップ
現在価格 ¥2,680

性能の違う3体のロボットを使い分け、複雑なステージを進んでいくアクションRPG。敵を倒すごとに経験値がもらえ、一定値に達するとレベルアップしていく。それぞれのロボットは非常に個性的なのだが、敵の攻撃パターンが単調なので飽きやすいのが難点。今年前半の発売だったのにもかかわらず順位はあまり伸びていない。

RANK85 SMASH T.V.

アスキー　3月27日発売　¥7,800　114 Points

ACT
4M
−
現在価格 ¥1,980

アメリカ生まれのアーケードゲームを移植。舞台は近未来のTVスタジオ。プレイヤーはスタジオ内のモンスターやロボットをガンで倒し、賞金を賭けたサバイバルゲームを繰り広げる。画面はトップビューの固定型。いわゆるアクション・シューティングものだが、舞台設定などのユニークさにアメリカを感じさせてくれる。

1993展望　CD-ROMシステムはどうなるのか？　新チップの開発によりカートリッジの性能が向上したことから、SFC用CD-ROMシステムは32ビットに仕様変更されるという。ますます期待がふくらむばかりだが、変更による発売延期などはないのだろうか？　それだけが不安だ。

RANK85 スーパー上海 ドラゴンズアイ

ホットビィ　4月28日発売　¥7,800　114 Points

PZG
8M
－
現在価格 ¥4,980

シンプルルールで誰でもハマる老舗パズルゲーム『上海』の最新作を移植。今作では牌の山の形を変えたり、牌デザインを選択できるようになっている。マスター側とスレイヤー側に分かれて対戦する『ドラゴンズアイ』のモードも新設された。スーパーファミコンらしいアレンジがもっと欲しかったという声も。

RANK85 キャメルトライ

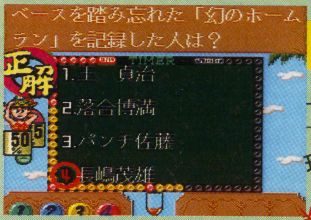
タイトー　6月26日発売　¥8,500　114 Points

PZG
8M
－
現在価格 ¥4,980

アーケードゲームからの移植。画面を回転させてボール状のキャラクターをゴールまで運んでいくというユニークなゲーム。スーパーファミコンの回転機能を駆使して、オリジナル版のシステムをきっちり再現している。プレーしてみるとけっこうハマれるのだが、一見地味に見えるため順位的にも損をしているのかも。プレーする価値あり。

RANK85 ゆうゆのクイズでGO！GO！

タイトー　7月10日発売　¥8,500　114 Points

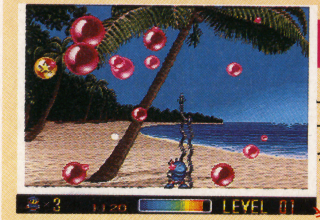


ETC
8M
－
現在価格 ¥5,980

アーケードの人気ゲームを移植。ゆうゆが司会となりクイズ番組風に展開していく。実写取り込みのグラフィック、サンプリングによる生声などゆうゆファンにはうれしい構成が第１の魅力。肝心のクイズ部分も変なボーナスゲームが満載されユニークな作りになっている。これで操作システムがわかりやすければ満点なのだが。

RANK85 スーパーパン

カプコン　8月7日発売　¥7,500　114 Points



ACT
8M
－
現在価格 ¥4,980

アーケードから移植されたアクションゲーム。画面内にあるすべてのボールを割って消滅させていくシンプルなルール設定が魅力。グラフィックはきれいだしハマリ度も高いのだが、長く遊んでいるとどうしてもマンネリ化してくる。カプコンのSFCソフトにしては地味な印象を受けるのもポイント獲得を鈍らせた原因か。

RANK85 ファランクス

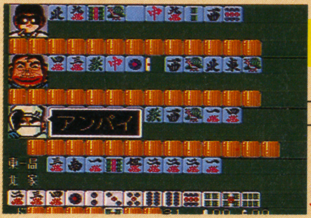
ケムコ　8月7日発売　¥8,900　114 Points

STG
8M
－
現在価格 ¥6,600

X68000のヒットゲームを移植。多重スクロールなどをふんだんに取り入れた重厚なグラフィックが見もの。武器やスピードを自由に変えられるという設定もある。難易度的には高めでどちらかというとマニア指向といえそう。完成度自体は高いがシューティングがふるわないご時世だけに、ランキングもいまいち健闘できなかった。

RANK85 ぎゅわんぶらあ自己中心派・麻雀皇位戦

パルソフト　9月18日発売　¥8,800　114 Points



ETC
4M
パスワード
現在価格 ¥6,780

他機種にも移植されている同名マンガを題材にした４人打ち麻雀ゲーム。非常に個性的なキャラクターを相手に麻雀対局を楽しむ。自由な難度設定、ついつい笑ってしまうギャグタッチのセリフなど、このゲームの不変的な魅力はSFCだけでもしっかり再現されている。欲をいえばSFCだけの新たな魅力がもっと強調されればよかった。

RANK93 スーパーオフロード

パック・イン・ビデオ　7月3日発売　¥6,900　113 Points

RCG
4M
－
現在価格 ¥4,980

画面固定型のオフロードレースゲーム。箱庭的なコースを舞台に４台のマシンが速さを競う。コース上のアイテムを上手に拾っていくのが攻略のポイント。操作、動きがラジコンぽく、チマチマしすぎている気もするが、楽しめる要素も多いのだ。F１ゲームが幅を利かせる中、ゲームそのものが地味だったのか、注目度を上げられなかったよう。

RANK93 スーパー大航海時代

光栄　8月3日発売　¥11,800　113 Points

SLG
8M
バックアップ
現在価格 ¥8,680

同社パソコンゲームからの移植。主人公は名もない一提督。海洋貿易や財宝捜しなどを通じて名声を上げ、ポルトガル国王に認められて公爵の位につくのが目的。ゲーム素材、テーマなどは非常に面白いのだが、もとがパソコン版のためどうしても操作面でのハンディがつきまとう。'92年は多作の光栄だが来年はこの辺を煮詰めて欲しい。

RANK93 スーパーF1サーカスリミテッド

日本物産　10月23日発売　¥9,200　113 Points

RCG
8M
バックアップ
現在価格 ¥6,480

鈴鹿GP開催を記念した限定バージョン。夏発売の『スーパーF１サーカス』とほぼ同内容だが、ドライバー名、チーム名が実名仕様になっている。限定版なので順位的な評価は避けたいが、コレクターにとっては価値あるアイテムに違いない。ゲーム自体も悪くないので、店頭で見つけたら一応チェックしてみてはいかがだろうか？

1993展望　またまたハード戦争？ ニューマシン発売の噂

あくまで噂のレベルにすぎないが、PCエンジンとメガドライブがともに32ビットマシン化するという話がある。また、松下電器が32ビットのCD-ROM搭載ゲームマシンを開発中との情報もあり、'93年はハード戦争が過熱化しそうだ。

RANK96 ロケッティア

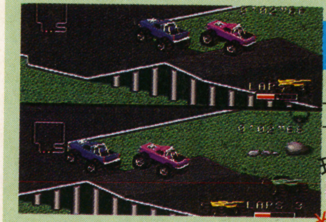
I.G.S　2月28日発売　¥8,900　111 Points

ETC
8M
－
現在価格 ¥1,980

同名映画をゲーム化したもの。映画の名シーンを3D飛行機レース、2Dガンファイト、サイドビュー型格闘アクションで再現。味のあるグラフィックも話題を呼んだ。さまざまなジャンルのゲームが楽しめるのはよかったが、いまひとつ煮え切らないデキだったのが残念。的を絞った内容ならヒットを見込めたのでは。

RANK96 R.P.M.レーシング

ビクター音産　3月19日発売　¥8,800　111 Points

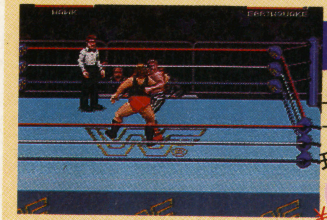


RCG
4M
パスワード
現在価格 ¥2,980

サイドビューに近い視点構成のオフロード・レーシングゲーム。コース数は200以上。通常のダートだけでなく月面などのユニークなコースも登場し、さらにエディットすることで任意のコースも作れる。マシンはパーツを購入しながらチューンアップしていく仕組み。システムはユニークだが上下2分割の画面構成のため視界が狭いのが難。

RANK96 WWFスーパーレッスルマニア

アクレイムジャパン　4月24日発売　¥8,800　111 Points

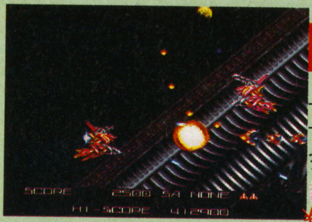


SPG
8M
－
現在価格 ¥3,980

ハルク・ホーガンでおなじみWWFのレスラーがすべて実名で登場するプロレスゲーム。操作がシンプルで2P対戦にも対応しているが、各レスラーの技が似たりよったりなのは興ざめ。せっかく個性的なレスラーが実名で出るのだから、もう一工夫欲しかった。熱狂的なプロレスファンはコレクターズアイテムに入れてもいいのでは。

RANK96 ブレイゾン

アトラス　7月24日発売　¥8,500　111 Points



STG
8M
－
現在価格 ¥5,980

アーケード版から移植された横スクロール型のシューティング。パワーアップアイテムの代わりに敵のロボットを横取りして利用するというシステムがユニーク。乗っ取った敵の体に応じて特殊攻撃が変化する。意表をついたシステムだったがランキングはいまひとつ。シューティングは王道をいかないと苦しいのか。

RANK96 パチンコウォーズ

ココナッツジャパン　7月17日発売　¥9,500　111 Points

ETC
8M
パスワード
現在価格 ¥6,980

ファミコンでおなじみ『パチ夫くん』シリーズのスーパーファミコン・デビュー作。さまざまな台の置かれたパチンコ店を、規定台数を打ち止めにして次々にクリアしていく。RPG的な味付けも楽しいが、ユーザーはストーリー部分にあまり期待していないのでは…。店内を移動するスピードが異常に遅いのも気になった。

RANK96 スーパーロイヤルブラッド

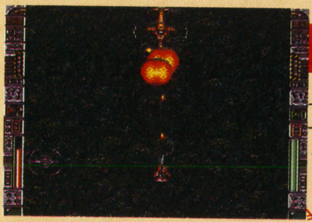
光栄　10月26日発売　¥9,800　111 Points

SLG
8M
バックアップ
現在価格 ¥7,980

ファミコンからパソコンに渡り、さらにスーパーファミコンに移植されたゲーム。ファンタジー世界を舞台にしたシミュレーションで、魔法による戦闘がたっぷり楽しめる。ファミコンで開発されたゲームだけに、システム自体はとっつきやすい。集計直前の発売なので順位的には低いが、ファンタジーファンを中心に今後も支持されそう。

RANK102 S・T・G

アテナ　3月27日発売　¥8,900　109 Points

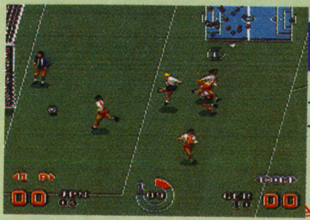


STG
8M
－
現在価格 ¥4,980

同社のアーケードゲームからの移植。戦闘機がマイシップの縦スクロール型シューティング。オリジナル版で好評だった2P合体プレーを強化し、サブウェポンの数も増やしているのが特徴。全8面構成で各ステージは非常に長い。2Pプレイができるのはいいが、アイテム数やマップの長さなどは逆にシェイプアップが必要だったのかも。

RANK102 SUPER CUP SOCCER

ジャレコ　4月24日発売　¥9,000　109 Points

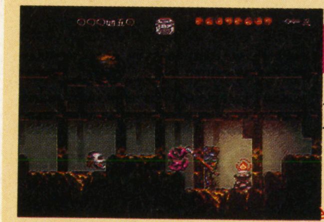


SPG
8M
バックアップ
現在価格 ¥5,480

斜め見下ろし画面のサッカーゲーム。実際のワールドカップ同様に勝ち進むスーパーカップ、任意2チームで対戦するエキジビションの2モードが選べる。ゴールを決めたときのズームアップやハーフタイムでのチアガールダンスの演出も見もの。Jリーグ開催でサッカー熱が高まった'92年だが、これからサッカーゲームに火がつくかも。

RANK102 豪槍神雷伝説 MUSYA

DATAMポリスター　4月24日発売　¥8,800(込)　109 Points



ACT
4M
バックアップ
現在価格 ¥2,980

和風アレンジの施された横スクロール型のアクションゲーム。さまざまな攻撃のできる槍をどう使いこなすかが攻略のポイントになる。ユニークなボスキャラなど、とことんジャパネスクにこだわったデザインは評価できるが、全体的に作り込み不足の感あり。上半期発売のゲームだが発売時以降はポイントを伸ばせなかった。

1993展望
堀井さんがスクウェアからゲームを出す!?

堀井雄二さんといえば、誰もがまず頭に浮かべるのが『ドラゴンクエスト』シリーズの作者としての肩書き。ところがこの堀井さんが最近スクウェアとコンタクトしているとの噂。次作はスクウェアから出すのか？　果たして真相は？

RANK102 ウルティメイトフットボール

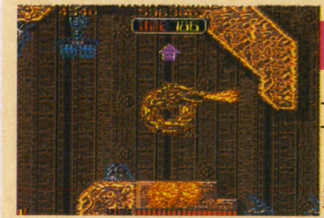
サミー 7月24日発売 ¥8,700 109Points

SPG / 8M / パスワード / 現在価格 ¥4,980

簡単な操作で多彩で本格的なフォーメーションプレイを楽しめる。基本システムはしっかりしていて、初心者からマニアまで広く対応。ただしアメフトに詳しくないとフォーメーションを使いこなすのは難しい。演出面でスーパーファミコンならではの華麗さが加わればもっとユーザーにアピールできたのでは…。惜しいランキングだ。

RANK102 サイバリオン

東芝EMI 7月24日発売 ¥8,600 109Points

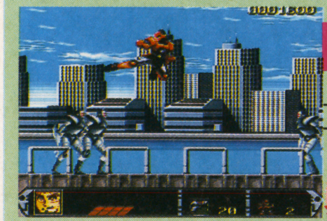


ACT / 8M / − / 現在価格 ¥4,980

アーケード版からの移植。遊ぶたびに展開が変わり、100通り以上のエンディングが用意されているというユニークなシステムのゲーム。トレーニングモードやタイムアタックモードも付いている。アーケード版は自機をトラックボールで操作するタイプだったので、コントローラの操作ではどうしてももどかしさが残ってしまうのが難点かも。

RANK102 機甲警察メタル・ジャック

アトラス 7月31日発売 ¥8,800 109Points

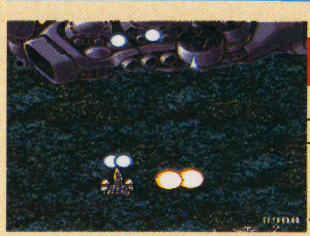


ACT / 8M / − / 現在価格 ¥5,480

人気アニメをゲーム化したもの。能力の異なる3人のヒーローからマイキャラを選んで、横スクロール型のステージを進んでいく。ボスキャラの前の変身シーンには、ファン泣かせのビジュアルも収録。声優の声のサンプリングなども取り込まれているが、ACTゲームとしての熟成度はいま一歩。原作の人気が高いだけにちょっと残念。

RANK102 アクロバットミッション

テイチク 9月11日発売 ¥8,800 109Points



STG / 8M / − / 現在価格 ¥6,480

アーケード版から移植された縦スクロールのシューティング。2種類の武器を4段階までパワーアップできる。オリジナルのアーケード版はシンプルながらもハマリ込んでしまう独特の魅力があったが、今作ではそこまで移植しきれなかったのが残念。シューティング人気が下火なだけに、ちょっとしたミスが致命傷になることも…。

RANK102 アダムス・ファミリー

ミサワエンターテイメント 10月23日発売 8,800 109Points

ACT / 8M / パスワード / 現在価格 ¥6,480

アメリカでカルト的な人気を誇る映画のゲーム版。主人公である一家の父親が、マンション内に閉じ込められた家族を助け出しにいく。ルールが簡単なため誰でもすぐに遊べるが、難易度は高め。原作映画同様のミョーなノリはかなり上手に再現されている。集計直前の発売なので順位的には低いが、マニアを中心に今後伸びるかもしれない。

RANK110 ダイナウォーズ

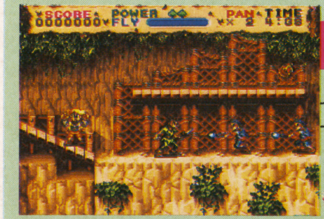
アイレム 7月17日発売 ¥8,800 105Points

ACT / 8M / パスワード / 現在価格 ¥4,980

同名映画のゲーム化。恐竜と人間が1チームとなって縦横スクロールのステージを冒険する。恐竜との分離・合体アクションを駆使してステージ内の仕掛けをクリアしていくのがミソ。サウンド、グラフィックなどよくできているが、全体的なバランスには一考の余地あり。ステージ間のつながりがもう少し分かりやすいとよかったのでは。

RANK110 HOOK

EPIC ソニーレコード 7月17日発売 ¥8,500 105Points

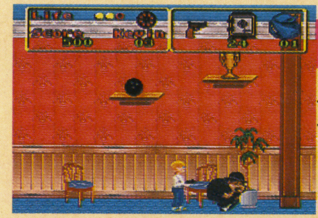


ACT / 8M / − / 現在価格 ¥4,980

同名映画をゲーム化したもの。原作の雰囲気を上手にかもしだしたグラフィック、ピーターパンならではの飛空アクションが見どころ。各ステージは非常に長くシーンも多く切り替わる。ただしセーブもパスワードもないので、一気に攻略する根気が必要。映画を原作にした'92年度のゲームは、どれも惜しいところでポイントを逃している。

RANK110 ホーム・アローン

アルトロン 8月11日発売 ¥8,800 105Points



ACT / 4M / パスワード / 現在価格 ¥6,480

同名映画のゲーム化。主人公のケビン少年を操作し、泥棒をかわしながら家の中の宝物を集めて脱出する。宝さがしの緊張感やゲーム中に発せられる「オー・ノー！」の声が印象的だった。映画の雰囲気自体はよく再現できていたが、ゲームとしてはちょっと味気ない感じ。初心者や低年齢層向けにオススメしたいソフト。

RANK110 鈴木亜久里のF1スーパードライビング

ロジーク 7月17日発売 ¥8,800 105Points

RCG / 8M / バックアップ / 現在価格 ¥6,480

3D画面型レーシング・ゲーム。現役F1パイロット鈴木亜久里のアドバイスが聞ける。リアルさにこだわった作りが追求されているが、あまりにもスピンが多く、F1シーンのつらさが身にしみてわかる。マニアの間では好評だったようだが、順位的にはここまで。グラフィック、マシンセッティングなどが凝っているだけに残念。

1993展望 ヒット作も1年待てば安値で買える？

量販店・中古店での販売価格を調べてみると、'91年の『FFⅣ』などは4,980円くらいまで値下がりしている。ということは現在のヒット中の『Ⅴ』も1年待てばこのくらいになるのかも。話題についていくか、値段で決めるか、買い時が難しいね。

ランキング番外編 なんでもベスト3

シビアな売り上げランキングはさておき、ここでは違った視点でベスト3を選んでみた。

最多ジャンルベスト3

⬆映画を原作にしたアクションゲームが多かったのも'92年の特徴。写真はアイレムの『ダイナウォーズ』。

順位	ジャンル	本数
1	アクションゲーム	33本
2	ロールプレイングゲーム	19本
3	スポーツゲーム	17本

アクションゲームがトップ。アクションというジャンルはテーマ、ユーザー層ともに幅広く設定できるので、その分作りやすいんだろうね。完成度が低いゲームも多くなるけど…。

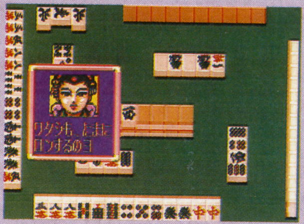
最短続編リリースベスト3

⬆『スーパーF1サーカスリミテッド』は、ドライバー名、チーム名を実名にしてバージョンアップ。

順位	ソフト名	日数
1	スーパーF1サーカスリミテッド	91日
2	ワイアラエの奇蹟	172日
3	該当なし	―

シリーズ続編が出されるまでの日数をカウント。その短さで競ってみた。ちなみに条件は前作と次作の両方が集計期間内の発売であること。限定版の『スーパーF1…』が最短！

多作ソフトハウスベスト3

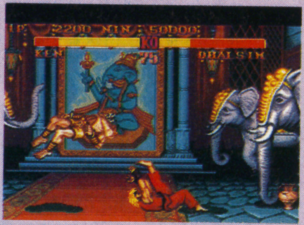


⬆光栄はシミュレーションばかりか麻雀ゲームもリリース。写真は9月発売の『スーパー麻雀大会』。

順位	ソフトハウス名	本数
1	光栄	6本
2	カプコン、タイトー、ナムコ	4本
3	バンダイ他、多数	3本

トップは光栄。そういえばいろんなシミュレーションが出てたよね。バンダイが3位なのは意外な気もするけど、これはユタカ、エンジェルなどの系列販売会社を別にカウントしたため。

大容量ソフトベスト3



⬆16Mの大容量があったからこそ、あれほどの完成度が達成できた⁉ 容量部門1位の『ストリートファイターⅡ』。

順位	ソフト名	容量
1	ストリートファイターⅡ	16M
2	飛龍の拳S、ドラゴンクエストⅤ、真・女神転生	12M
3	スーパー伊忍道、提督の決断	10M

売り上げランキング1位の『ストⅡ』が容量部門でもトップ。くしくも2位には『ドラクエⅤ』が入っている。容量と売れ筋の関係は密接⁉（んなワケない） 3位には光栄の10MROMが並ぶ。

ランキングカタログ 調査協力店リスト

ランキングはこの5つのショップデータから集計。みんなも足を運んでみて。

ビックカメラ

東京・池袋に5店舗、渋谷に1店舗ある大型量販店。大作ソフトの初日入荷数も多く、写真のように『FFⅤ』のときにもすごい行列ができる店としても有名だ。量販店だけあって、値段も安い。

おもちゃのデンマーク 江南店

愛知県、岐阜県に3店舗のお店を構える人気小売店。まるでおもちゃの城のような外観、そして店内も遊園地みたいな感覚で気軽に入れてしまうお店なのだ。ゲームソフトも充実、また他のおもちゃの品揃えも充実してます。

ヤマギワ東京本店

東京・秋葉原にデ～ンとそびえるヤマギワ。ソフトハウス協賛によるゲーム大会も多い。写真は11月の日本テレネットのゲーム大会。1月15日には、ジャレコの『デッドダンス』のゲーム大会が行われる。

銀座博品館

銀座という土地柄、スーツ姿のお客さんも多い。けれど店内にはアーケードゲームやUFOキャッチャーも置いてあって、たっぷり遊べます。5階までのフロアには、ゲームソフト以外のかわいいおもちゃもいっぱい。

わんぱくこぞう

新品&中古ソフトを取り扱うチェーン店。全国に257店舗ある一大チェーンだから、キミの家の近くにもきっとあるはず。任天堂とライセンス契約した中古ショップだから、ソフトの売り買いも安心のお店。

1993展望 ショップが注目する'93年の話題作とは？

調査に協力していただいたお店の人たちの話を総合すると、'93年4月までのラインアップの中では『MOTHER2』と『メタルマックス2』が注目作だとか。年末年始の発売のソフトは早めにクリアして、この2本用の時間を作っておこう⁉

電撃スーパーファミコン創刊記念アンケート

応募方法

P8～9のスーパーファミコンソフトを希望する人は、P10～11の『どデカクロスワード』を解き、答①と欲しいソフトの番号を右のハガキに記入して応募してね。さらにすべてのクロスワードが分っちゃった人は、解答②も記入して、電撃特製オリジナルテレカももらっちゃおう。A、B、Cの中から欲しいテレカを選んで記号を記入してね。応募の締め切りは1月21日（当日消印有効）。当選者の発表は電撃スーパーファミコン3号（2月12日発売）の誌上にて。賞品の発送が、発表から1～2か月遅れることもあるけど必ず送るから待っててね。アンケートの答えも忘れずに記入しよう。

Q1 今号の記事（ハガキの表）の中でよかったもの3つに○、つまらなかったもの1つに×を付けて下さい。

Q2 今号の表紙についてどう思いましたか。（番号で答えて下さい）

1.最高　2.よい　3.普通　4.よくない　5.最悪

Q3 付録『FFⅤプレミアブック』はいかがでしたか。

1.最高　2.よい　3.普通　4.よくない　5.最悪

Q4 付録『FFⅤ全魔法下じき』はいかがでしたか。

1.最高　2.よい　3.普通　4.よくない　5.最悪

Q5 この雑誌を購入したきっかけは何ですか。

1.駅貼りポスター　2.書店のポスター　3.テレビCM　4.雑誌の広告　5.書店で見て　6.友人から聞いて　7.その他

Q6 あなたがよく読んでいるゲーム雑誌は何ですか。（いくつでも）

1.ファミコン通信　2.ファミリーコンピュータマガジン　3.THEスーパーファミコン　4.㊎スーパーファミコン　5.PCエンジンFAN　6.月刊PCエンジン　7.㊎PCエンジン　8.ゲームボーイマガジン　9.ゲームボーイ　10.BEEPメガドライブ　11.メガドライブFAN　12.㊎メガドライブ　13.その他

Q7 その雑誌（2つ以上あるときは一番よく読むもの）と比べて『電撃スーパーファミコン』をどう思うか次のA～Jについて点数（5～1）で答えて下さい。

5.優れている
4.やや優れている
3.同じぐらい
2.やや劣っている
1.劣っている

A.新作情報の早さ　B.新作情報の内容　C.ゲーム攻略の内容　D.載っているゲームの数　E.ゲームの評価　F.コミック　G.読者参加企画　H.読み物　I.表紙　J.付録の内容

Q8 次の1～15のハードで、あなたが持っているもの、よく遊ぶもの、今後ほしいと思うものを○で記入して下さい。

1.スーパーファミコン　2.ファミコン　3.ゲームボーイ　5.メガドライブ　6.メガCD　7.ワンダーメガ　8.ゲームギア　9.PCエンジン　10.PCエンジンGT　11.PCエンジンDuo　12.PCエンジンCD-ROM　14.パソコン

Q9 どんなジャンルのゲームが好きですか。（いくつでも）

1.ロールプレイング　2.アクション　3.シューティング　4.シミュレーション　5.アドベンチャー　6.レース　7.パズル　8.スポーツ　9.その他

Q10 年に何本ぐらいゲームソフトを買いますか。

Q11 ゲームソフトは主にどこで買いますか。

1.近所のおもちゃ店　2.デパート　3.ゲームショップ　4.ディスカウントショップ　5.中古ソフト店

Q12 中古ソフト店でゲームソフトを買ったことがありますか。

1.よく買う　2.何度か買ったことがある　3.1度だけ買ったことがある　4.買ったことはない

Q13 中古ソフト店にゲームソフトを売ったことがありますか。

1.よく売る　2.何度か売ったことがある　3.1度だけ売ったことがある　4.売ったことはない

Q14 ゲームを選ぶとき参考にするのは何ですか。（3つ選んでください）

1.ゲームのジャンル　2.ゲームのタイトル　3.値段　4.雑誌の記事・評価　5.雑誌の広告　6.テレビ・ラジオCM　7.友達の話

Q15 友達や兄弟から借りて遊ぶゲームソフトは、1か月に何本ぐらいありますか。

Q16 ゲームソフトは主にどうやって手に入れますか。

1.小遣いで買う　2.貯金で買う　3.親に買ってもらう　4.その他

Q17 1か月にもらう小遣いはいくらぐらいですか。

1.2000円未満　2.2000～5000円　3.5000～1万円　4.1万円～3万円　5.3万円以上

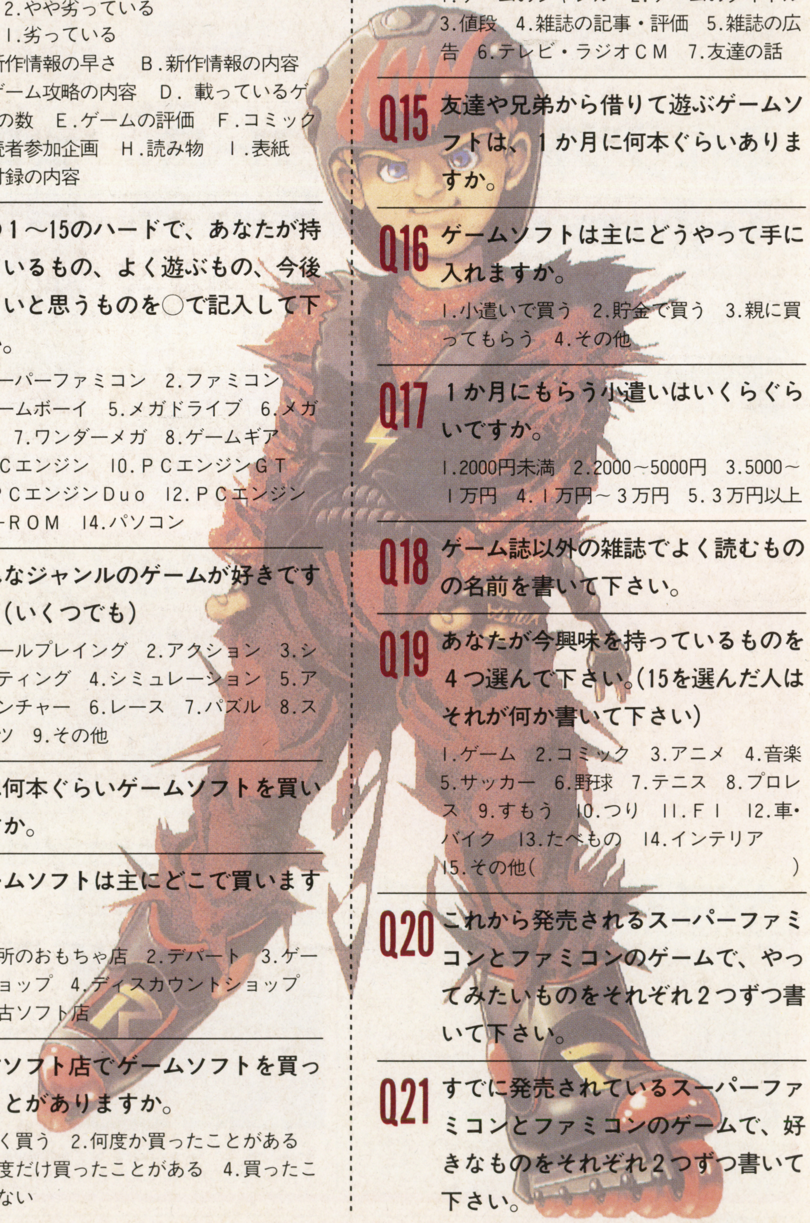
Q18 ゲーム誌以外の雑誌でよく読むものの名前を書いて下さい。

Q19 あなたが今興味を持っているものを4つ選んで下さい。（15を選んだ人はそれが何か書いて下さい）

1.ゲーム　2.コミック　3.アニメ　4.音楽　5.サッカー　6.野球　7.テニス　8.プロレス　9.すもう　10.つり　11.F1　12.車・バイク　13.たべもの　14.インテリア　15.その他（　　　　　　　　）

Q20 これから発売されるスーパーファミコンとファミコンのゲームで、やってみたいものをそれぞれ2つずつ書いて下さい。

Q21 すでに発売されているスーパーファミコンとファミコンのゲームで、好きなものをそれぞれ2つずつ書いて下さい。



※このアンケートにお答えいただいた方は、読者名簿に登録され、編集部等よりイベント案内などが送られることがあります。

郵便はがき

101-□□

おそれいりますが41円切手をはってください。

東京都千代田区神田神保町
2-22-11
カンナビル

電撃スーパーファミコン 編集部
創刊記念プレゼント係行

		記事名			記事名
1		プレゼント+クロスワード	13		半熟英雄
2		D-SCOPE	14		聖獣魔伝ビースト&ブレイド
3		ドラクエⅠ・Ⅱ	15		コミック　マダラ青
4		聖剣伝説2	16		総決算1992　年間ランキングカタログ
5		新作チェッカー	17		電撃少年団
6		オレ的に言えば	18		ウラワザEX
7		ドラクエⅤ	19		D-ACCESS
8		SDガンダム外伝2	20		ボルトチケット
9		らんま½	21		ニューゲームフラッシュ
10		タイニートゥーンアドベンチャーズ	22		新作発売リスト
11		弁慶外伝	23		付録　FFⅤプレミアブック
12		ELFARIA	24		付録　FFⅤ全魔法下じき

住所 〒	都道府県 フリガナ		
氏名 フリガナ	男 女	☎ (　　) 年齢・学年　歳　年	職業(学校名)

〈キリトリ線〉

クロスワードの答え

希望するソフトの番号

①

希望するテレカの記号

②

アンケートの答え(Q1は表面)

Q2 Q3 Q4 Q5 Q6

Q7 に比べ

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

Q8

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
持っている														
よく遊ぶ														
ほしい														

Q9 Q10 Q11 Q12

Q13 Q14 Q15 Q16

Q17 Q18 Q19

Q20

SFC		FC	

Q21

SFC		FC	

〈キリトリ線〉

イラスト　こにしのぶ
電撃少年団
ウルトラスーパーひみつ
大予告！
ドガガガーン！
とうぜん神保町の空に
あらわれた新企画!!
そのひみつを君だけに
そうっと教えよう!!
予告ということでとりあえず指をさすハセガワ隊長
とりあえず火で攻撃してみるカリヤ隊員
とりあえずおどり狂うオガ隊員
入稿に急ぐ雑誌編集者
つかれきったサラリーマン達

史上最強(推定)のペー

電撃少年団とは?

電撃少年団(以下電少)、それは世界の平和と自由を守るため、世紀末の東京に現れた勇者の集まりである。彼らの活動内容は、インタビュー、新製品紹介、読者からの投稿紹介、映画などのビジュアル情報、楽しいコラムと多岐に渡り、東京は神保町にそびえ立つ秘密基地を拠点としている。中心メンバーは、正義の編集者はせがーJETしん、彼の右腕ファンキーキングＪＢカリヤ、金髪の怪人小我恋次郎、そしてＵＦＯ超人コージィ。平均年令28.6才(笑)の強力なスタッフだ。彼らの行く手には、締切り、原稿落ち、居留守を使うライター(⬅小我恋次郎)、長い会議、アタリ取りなどさまざまな困難が待ち受けている。しかし、電撃少年団に逃げは許されない。彼らは今日も、読者からの情報(おハガキ)を元に、愛と正義のために戦い続けているのだ。

意気込みを語る隊員たち!

➡電撃少年団隊長

はせがーJETしん

どぼちょ〜ん。隊長のはせがーである。隊長だからエライのである。えへん。でも、社長のほうがもっとエライのである。あっ、佐藤社長、お肩おもみいたしましょうか㊄

⬅『マダラ』の大塚英志氏に「野放し編集者」と名づけられ、ほめられたと思って喜んでいる、ハッピーな奴。

➡金髪大魔神

小我恋次郎

あ〜、世の中寒いっすねえ。こう寒いと何か、スキーにでも行きたい気分…え、次回からコラムの連載?ま、なんというか。テキト〜に書きますよ。もう、人生テキトーが一番。

⬅締切りがくるとすぐいなくなるという必殺技を持つおさるライター。31歳のくせに金髪(笑)。

➡ファンキーキング

JBカリヤ

あっ、どもカリヤっス…。少しだけ元気です。ここだけの話ですが、ワタクシ黒人の血が2cc入っています(笑)。というわけで、ゲロッパとガンバッてみます。ダメッすか…。

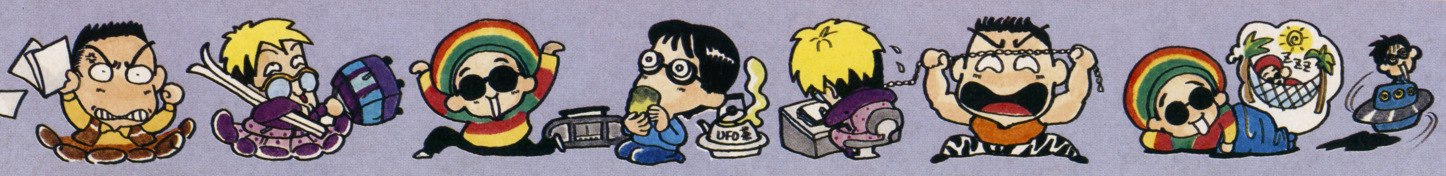
⬅馬とレゲエに生きる25歳。蚊のなき声よりも声が小さく、はせがーだけがその言葉を聞き取れるという。

➡UFO超人

コージィ渡辺

「少年団」なんて名前を考え出して、自分でその「隊長」を名乗ってる30才・独身のハセガー。僕は、なんとか彼の力になってあげたい気持ちでいっぱいです。(30才独身コージィ)

⬅UFO茶飲んで、自動筆記で原稿を書く男・コージィ。新連載を読んで彼の不思議パワーを浴びろ!



ジがやってくる!!(たぶん)

さあ、さっそくハガキを出そう!!

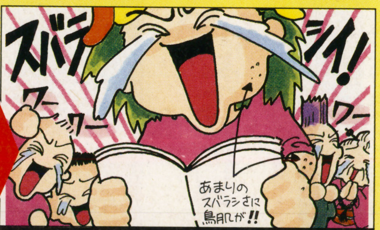
電撃少年団にとってもっとも重要なもの、それはキミたちからの情報(おたより)だ！　キミたちの身の回りで起こったおもしれーことやアッタマくること、となりにいるおバカな奴、電撃ＳＦＣの感想、などの情報を我々に送ってくれ。もちろん、GOODなイラストも大募集だ。採用者にはナイスなプレゼントが待っている!!

応募のキマリ

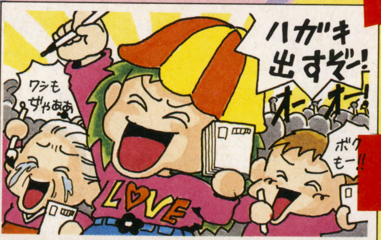
はがきのおもてには住所・氏名・年令を必ず書こう。ペンネームは10文字まで。
あてさきは、〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル　電撃スーパーファミコン、電撃少年団係まで

特別大図解 よくわかるハガキの出し方

❶電撃スーパーファミコンを買う(立ち読みはやめよう)

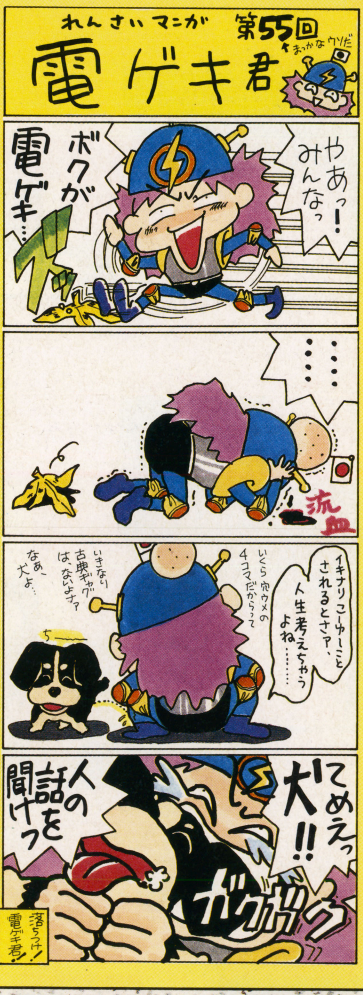


❷電撃少年団を見る

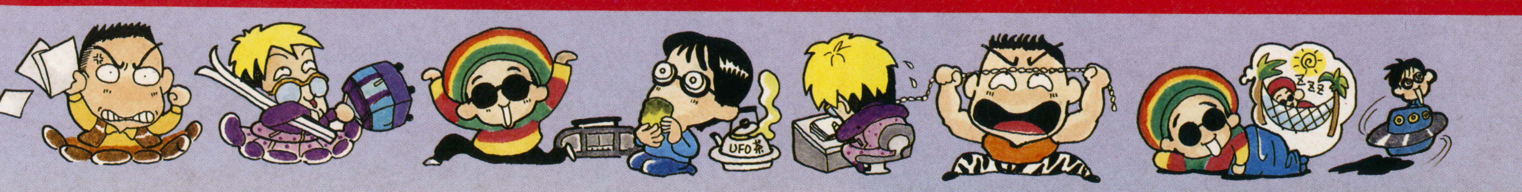


❸応募のキマリをよく読んで、ハガキを出す。

採用されれば、すごい特典がある!!と思う。



←イラスト&コミック　パティしめきり守りません小暮



'92 SFCウラワザ総集編、創刊号出血大サービスであなたのハートをバッチリキャッチとはこのことだ!

ウラワザEX

ドラゴンクエストV

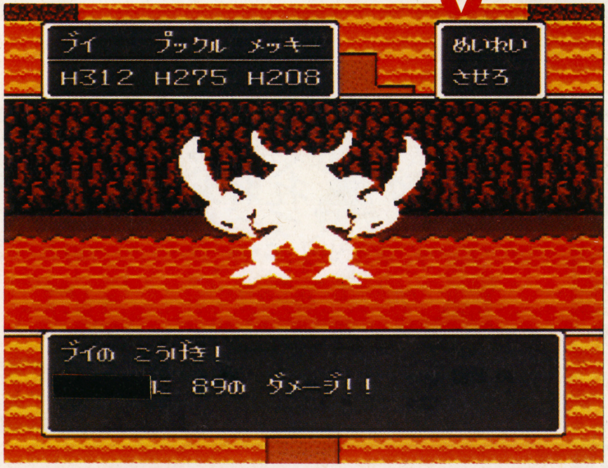
★隠されたダンジョンがあったのだ!!

なんと『ドラクエV』に隠しダンジョンがあることを知ってたかな？しかしこのダンジョンは、一度ゲームをクリアしてからでないと入ることはできない。さてその入口だが、普通に画面を見てもまったく分からない。詳しい場所は公表できないけど、毒の沼地を避けずにマップを隅々まで歩き回っていれば、必ず見つけることができるぞ。運良く中に入ることができれば、他の場所にはない最強アイテムなどを入手することができる。しかし敵は強いし、落とし穴がたくさんあったり、通路がループしていたりと構造も複雑。しかも最深部には見覚えのあるヤツがキミを待っているぞ。

⬅とにかくいろんな所を歩き回ろう。必ず見つかるぞ!

⬅出現モンスターはメチャクチャ強いのだ。

こいつはひょっとして?



⬅残念ながら、これ以上は見せられないのだ。後は自分で確かめてくれ! きっとみんなオドロクぞぉ。

★レベル上げのカモ

マドハンドとの戦闘になったら、ひたすら防御し続けてマドハンドが9匹になるのを待つ。そして〝きせきのつるぎ〟などの回復アイテムを装備して、後はⒶを連射で固定するだけ。連射パッドがなくてもⒶか便利ボタンを固定しておけば大丈夫。ちょっとロスタイムがあるけど、ちゃんとレベル上げができるからね。

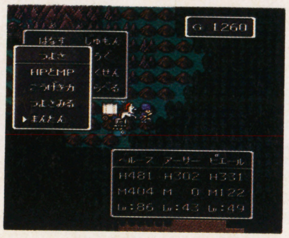
ただし、あまり倒しすぎてマドハンドどうしの間隔が広くあいてしまうとゴーレムを呼んでしまうから、戦うのはなるべく1人だけにしておこう。主人公のみでも他のキャラのみでも、スクルトをかけてから作戦を「呪文使うな」に変更しておけば安全にレベルアップできるぞ。

➡ボタンを固定したら、ひと晩ほったらかしにしておこう。

最高レベルだってラクラク

エストV

★「まんたん」無限使用法



➡なぜかMPを消費せずに、完全回復してしまうんだな。

まずホイミやベホイミなどの、回復系の呪文を持っている同じ種類のモンスター（スライムナイトなど）を、2匹仲間にすることが必要だ。この2匹をパーティに加えて、「まんたん」でHPを回復し続けよう。1匹目のモンスターのMPが0になってもかまわずに「まんたん」を使うと、誰のMPも消費せずに回復できるのだ。その後は無限に「まんたん」がつかえるぞ！　つまり、1回戦闘を終えるごとにこのワザを使えば、ほとんど無傷で冒険できちゃうってこと。

★ルドマンさんの家で生き返る!?

主人公以外のキャラが死んでしまって、生き返らせるお金もない貧乏な人。または教会で多額のお金を払いたくないケチな人。そんな人達はサラボナにあるルドマンさんの家に行ってみよう。そこに入ったとたん、死んだはずのキャラがなぜか生き返るし、お金は1Gもかからないのだ！　うーん、金持ちは太っ腹だねぇ。

★「せいすい」で経験値アップ

とにかくモンスターとの戦闘で、2種類以上のモンスターが出現したらこのワザだ。どれか1匹のモンスターのHPを、残り1～3ぐらいになるように攻撃しておく。そしてそのモンスターにパーティ全員が〝せいすい〟を使用し、1人目の〝せいすい〟でそのモンスターを倒すことができれば成功だ。なぜか2人目、3人目の〝せいすい〟が、倒したはずのモンスターを倒していく。つまり1匹のモンスターから、3匹分の経験値を手に入れることができるのだ。経験値が高いモンスターに対してとても有効だけど、使うタイミングを間違えると、かえって聖水を損するだけだぞ。

⬆ちょっとわからないとは思うけど、いつもより経験値が多いのだ。

★メタルスライムを逃がさない

メタル系のスライムがすぐ逃げることはもう誰でも知ってるよね。しかし、くさったしたいなどの「なめまわし」や、キラーパンサーなどの「おたけび」などがきけば、メタルスライム達は逃げないのだ。

★「いれかえ」ですぐ戦闘

敵モンスターの「おたけび」や「なめまわし」で、パーティの誰かが戦闘不能になるとイライラするよね。そんな時は、馬車の中にいるキャラと戦闘不能のキャラを入れ替えてしまおう。そしてすぐ元のパーティに戻すと、なんと状態が回復しているのだ！　マヒや毒などは呪文でしか治せないけれど、これさえ知っておけばかなり冒険が楽になるはず。

★経験値がバグるぞ！

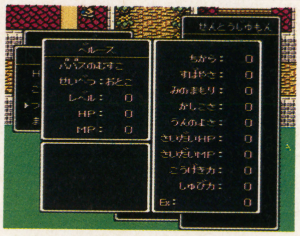
同じ種類のモンスターを2匹（例えばスライムのスラリンとスラぼうなど）仲間にしたら、2匹ともパーティか馬車に入れておこう。そしてモンスターじいさんのところへ行き、2匹のうちどちらか1匹を預けてすぐにパーティか馬車に戻す。そして教会に行って〝おつげ〟を聞いてみると、不思議なことが起こっちゃう。なんと後からパーティに戻したモンスターの、次のレベルまでに必要な経験値が1だらけになるのだ！　こりゃ驚いちゃうよねぇ。

★「まんたん」はオトクです

あっという間にパーティのHPを完全回復してくれる「まんたん」。もう便利すぎて、毎回使っている人もいるんじゃないかな？　実は隠された効果が見つかったぞ。もうクリアしちゃった人は気づいてるかもしれないけれど、なんと毒やマヒまでもしっかり治してくれるのだ。ただしパーティか馬車の中に、キアリーやキアリクを唱えることができるキャラがいないとできないけどね。MPに余裕があるなら、迷わず「まんたん」だ。

★主人公がいなくなる？

モンスターが仲間になったら、適当なモンスターを先頭にして、モンスターじいさんのところに行く。そして先頭にしたモンスターを預けて、そのままそのモンスターの様子を見よう。するとなぜか、主人公のステータスが表示されてしまうのだ。この状態で町に戻ると「主人公は復活した」と表示されるが、レベルもHP・MPもすべてのパラメータも0になったあげく、結局生き返らない。当然ゲームを続けることは不可能だし、ちょっとしたことで確実にバグってしまうから、試す前には必ずセーブすること。



⬅こ、こんなことがあるなんて！　ビックリだぜ。

ウラワザの友

『ドラクエV』のワザの中で、いちばん使えるのが「マドハンドを増殖させて寝ている間に無限レベルアップ」(正式なタイトルはレベル上げのカモ)。こいつのおかげで、オレのパーティはみんなレベルが80以上。主人公はとっくに99だし！　ってイバッてみたけどなんかむなしい。ゲームがラクに進むのはいいんだけど、やっぱRPGは苦労しないと、エンディングで感動がないからなぁ。徹夜に徹夜をかさねて、眠い目をこすりながらやっとの事でボスを倒し、親に「こんな子になっちゃって」と言われるのが快感だよね。え？　オレだけ？　本当に？　そんな事言わないでいっしょにゲームヲタクなろうよ～ん。　：羽

イラスト・しろー大野

ウラワザEX

ストリートファイターII

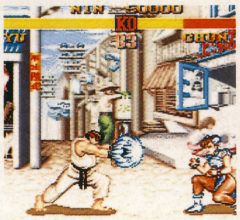
★同キャラ対戦コマンド!!

まず電源を入れて、「CAPCOM」の文字が表示されている間に、素早く✚下、Ⓡ、上、Ⓛ、Ⓨ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓐの順に押そう。キャラを決定した時の音が鳴れば大成功だ！　音が鳴らなかったら失敗だから、リセットを押してコマンドを再入力しよう。入力できていればタイトル画面の背景の色が、黒から青に変化するぞ。これでリュウ対リュウとか、ザンギエフ対ザンギエフなどの対戦が可能になるワケ！　同じキャラで対戦ができるっていうことは、当然テクニックが勝負の決め手になるんだよね。最初からリュウ・ケン対決で満足できなかった人は、このコマンドでおもいっきり楽しんでくれ！　ストIIにこのコマンドありって感じ！

⬆四天王が使えないけど、ストIIダッシュ気分でプレイできる。こりゃ燃えるぜ！

リュウ・ケン

キャラの性能は8人の中では落ちるものの、派手な連続攻撃や一発逆転が最大の魅力。メインキャラだけに技を極めている人も多いから、リュウ・ケンと対戦する時は気が抜けないぞ。ただしキー入力のタイミングを誤ると敵にスキを与えてしまうから注意。相手のスキをついて一気に攻めるのが勝利への近道だ。必殺技の出し方は、敵が右にいる場合で説明するから、左の場合は逆に考えるように。●波動拳：✚下→右下→右と押して弱中強パンチ。●昇龍拳：✚右→下→右下と押して弱中強パンチ。●竜巻旋風脚：✚下→左下→左と押して弱中強キック。●背負い投げ：敵の近くで✚右か左を押しながら中強パンチ。●巴投げ（ケンは地獄車）：敵の近くで✚右か左を押しながら、中強キック。



⬆威力はデカイが技を出した後にスキができることに注意。

⬆昇龍拳は落下する時が無防備。タイミングを見きわめろ！

E・本田

素早さは劣るが、多少不利でも一発逆転できるパワーは驚異的。●スーパー頭突き：✚左を押し続け右＋弱中強パンチ。●百裂張り手：弱中強パンチを連打。●さば折り：敵の近くで✚右か左を押しながら中パンチ。

⬅敵近くで✚右か左＋中パンチの俵投げも強力なのだ。

春麗

素早さ・技のキレが鮮やかで、強力な投げ、蹴り技を持っている。●スピニングバードキック：✚下を押し続け上＋弱中強キック。●百裂脚：キックボタンを連打。●虎襲倒：敵近くで✚右か左＋中強パンチ。

⬅ダメージは小さいけど踏みつけ攻撃は使えるのだ。

ガイル

パワーとスピードは抜群。無駄のない技がイカすぞ。●ソニックブーム：✚左を押し続け右＋弱中強パンチ。●サマーソルトキック：✚下を押し続け上＋弱中強キック。●ジュードースルー：敵近くで✚右か左＋中パンチ。

⬅敵近くで✚右か左＋強パンチのドラゴンスープレックス。

ブランカ

超自在な動きで相手をかく乱させるのが得意。●ローリングアタック：✚左を押し続け右＋弱中強パンチ。●エレクトリックサンダー：パンチボタンを連打。●ロッククラッシュ：敵近くで✚右か左＋中パンチ。

⬅敵近くで✚右か左＋強パンチで噛みついちゃえ！

ザンギエフ

●スクリューパイルドライバー：敵近くで✚を1回転させて弱中強パンチ。●ダブルラリアット：パンチボタンのどれかを2つまたは3つを同時に押す。●デッドリードライブ：敵に近づいて✚下＋中パンチ。

⬅スクリューは威力がデカイだけに、なかなか出しにくいぞ。

ダルシム

伸びる手足が防御力の弱さを補ってる。技極めれば最強。●ヨガファイヤー：✚下→右下→右と押し弱中強パンチ。●ヨガフレイム：✚左→下→右と押し弱中強パンチ。●ヨガスマッシュ：敵近くで✚右か左＋中パンチ。

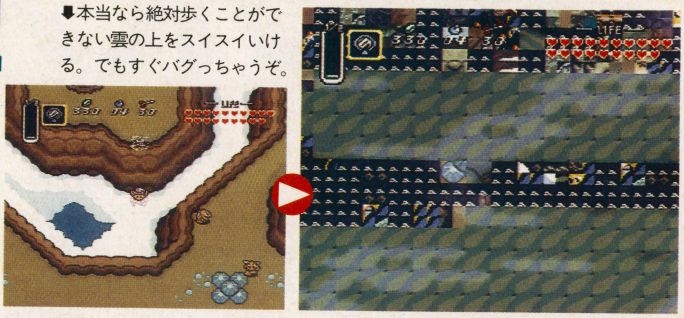
⬅ジャンプの頂点で強パンチでコレ。目が回るぅ～！

ウラワザの友

さて、同キャラ対戦コマンドで『ストIIダッシュ』気分を味わえるものの、やっぱり四天王を使いたいよね。この創刊号のゴタゴタの中、いろいろコマンドを試してみたがダメだった。ゲーセンにまで足を運んでガイル使いの少年や、ザンギエフ使いのにーちゃんに戦いを挑んで裏情報を集めたりしてみたが、やっぱりダメだった。彼らは口を揃えて「そんなのあるわきゃねーよ」と断言した。どうやらただのデマだったみたい。ああ、俺の血のにじむような努力（日本中にはきっと俺と同じ気持ちのヤツがいるに違いない）はムダだったのか…。くやしいから今夜もゲーセンに行こう。え、仕事しろって？　：梅

ゼルダの伝説

★画面がバグっちゃう　その①



⬇本当なら絶対歩くことができない雲の上をスイスイいける。でもすぐバグっちゃうぞ。

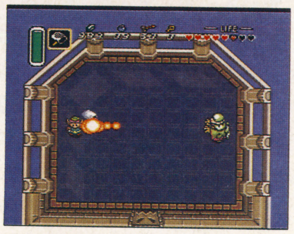
まずデスマウンテンの右写真の場所に行く。崖ギリギリの所に立って、マジカルミラーを使うのだ。✚ボタンの下を押しっぱなしにしていると、当然表の世界にチェンジする。しかしその後、なんと足場のフチを乗り越えて、雲の上をズンズン歩けてしまうのだ！　ただし塔に近づくと、画面がグチャグチャになってしまうぞ。

⬆この位置に立つ。場所が非常に微妙なのだ。

★画面がバグっちゃう　その②

ゲーム序盤で水かきを手に入れてない状態で、ハイラル湖の右下に行こう。そして左端の写真の位置に左を向いたまま立って✚上＋左を押すと、水面を泳げるようになってしまうのだ！　ただし敵の弾に当たると操作不能になり、そのまま画面が超高速スクロールを始めてしまうのだ！　もう脱出は不可能。リセットするしかないぞ。

★アグニムを網で倒す！



アグニムの魔法を跳ね返せる物はマスターソードだけじゃなかった。それはなんと〝虫取り網〟だ！　うーん、なぜこんな物でアグニムを倒せるんだろう？

★黄金のハチを捕まえる

ハイリア湖の東の洞窟にある妖精の像に体当たりすると、黄金のハチが出現。網で捕まえれば心強いオプションに。カカリコ村で売れば100ルビーだぞ。

★アイテム一覧表

アイテムの入手場所と条件を一挙公開！　この表さえあれば全てのアイテムをそろえることができるぞ。中には入手するのに根気が必要な物もあるから注意。

LV3ソード	鍛冶屋の相棒帰宅後、LV2ソードを鍛えてもらう
LV4ソード	LV3ソードを闇世界の不思議の泉に落とす
LV2シールド	店で買う／LV1シールドを不思議の泉に落とす
LV3シールド	LEVEL7ダンジョンの大宝箱
青い服	LEVEL5ダンジョンの大宝箱
赤い服	LEVEL8ダンジョンの大宝箱
ペガサスの靴	東の神殿クリア後、長老サハスラーラにもらう
パワーグラブ	砂漠の神殿の大宝箱
パワフルグラブ	LEVEL4ダンジョンの大宝箱
水かき	ゾーラの巣で買う
ムーンパール	ヘラの塔の大宝箱
弓矢	東の神殿の大宝箱
銀の弓矢	弓矢を闇の世界の不思議の泉に落とす
ブーメラン	ハイラル城地下の宝箱
マジカルブーメラン	ブーメランを不思議の泉に落とす
フックショット	LEVEL2ダンジョンの大宝箱
赤い爆弾	LEVEL6クリア後、爆弾屋で買う
魔法の粉	迷いの森で入手したキノコを魔法屋に渡す
ファイアロッド	LEVEL3ダンジョンの大宝箱

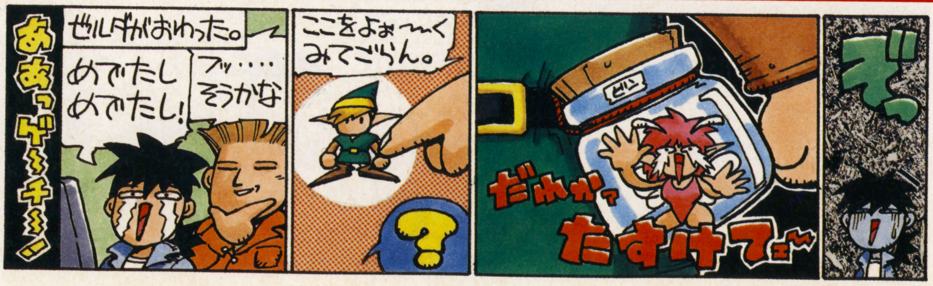
アイスロッド	ハイリア湖の東の洞窟の宝箱
ボンバー	砂漠の高台の石碑でムドラの書を使う
エーテル	ヘラの塔の西の石碑でムドラの書を使う
シェイク	わざわいの泉に物を投げ込む
マジックハンマー	LEVEL1ダンジョンの大宝箱
シャベル	闇の世界の男の子からもらう
オカリナ	動物の広場で掘り出し、闇の世界の男の子からもらう
虫取り網	カカリコ村でもらう
紫の宝箱	LV3ソード入手後、はぐれ者の村のはずれで入手
ムドラの書	カカリコ村のはずれの書の家で、本棚に体当たりする
ソマリアの杖	LEVEL6ダンジョンの大宝箱
バイラの杖	闇の世界、デスマウンテン南西の洞窟にある宝箱
マジックマント	光の世界のお墓に体当たりすると出てくる洞窟の中
マジカルミラー	山の洞窟でもらう
ビン	カカリコ村で買う
	カカリコ村で見つける
	ハイラル城近くの橋の下でもらう
	紫の宝箱を砂漠の盗賊の所に持っていく

ハートのかけら

①	カカリコ村の南西で、15秒以内に迷路をゴールする
②	カカリコ村のブラインドの隠れ家で入手
③	カカリコ村の井戸の中
④	迷いの森で、草を切ると出てくる洞窟の中
⑤	砂漠の北東にある洞窟の中
⑥	草原のほこらの水門を開けて、池を干上がらせて出す
⑦	教会の西の高台にある石に体当たりして出てきた洞窟の中
⑧	砂漠の神殿の途中から行ける、砂漠の西の高台
⑨	ゾーラの巣の中
⑩	デスマウンテンの洞窟の中
⑪	メガネ岩の上
⑫	きこりが切っていた木に体当たりして出てきた洞窟の中
⑬	闇の世界のピラミッド
⑭	はぐれ者の村の宝箱屋で当てる
⑮	はぐれ者の村の南西にある掘り物屋で見つける
⑯	動物の広場の南の高台にある石を持ち上げて出てきた洞窟の中
⑰	ハイリア湖の高台
⑱	墓のすぐ北の高台にある洞窟の中
⑲	砂漠の北東の高台にある石を持ち上げると出てくる洞くつの中
⑳	はぐれ者の村のはずれにある杭を全て叩くと出てくる洞窟の中
㉑	デスマウンテンのふもとの洞窟を通り抜けた先にある高台
㉒	LEVEL6の左にある洞窟の中
㉓	ヘブラ山の真ん中あたりにある洞窟の中
㉔	LEVEL7の途中から行けるヘブラ山の洞窟の中

ウラワザの友

プレイを楽に進めるための「ずるい」ウラワザがない『ゼルダ』にとって、上のアイテム表はムチャクチャ役に立つぞ。これさえあればもうクリアできないなんて言えないハズ。今、立ち読みしてる人は買いなさい。　：田



ファイナルファンタジーⅣ

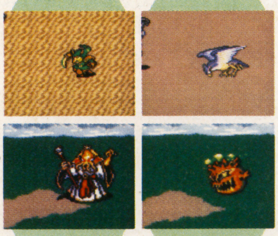
★アイテムを255個に増やす　その①

戦闘中「道具」コマンドで、アイテム欄の空欄に先にカーソルを合わせて現在装備中の盾を外す。この時、アイテムの数が偶数の時は空欄の右に、奇数の時は左にカーソルを合わせるのがポイント。今度は先に装備中の武器にカーソル合わせて装備を外そうとすると、なぜかアイテム覧のさっき盾を置いた場所が空欄になってる。そこへかまわず武器を置くのだ。そして戦闘を終わらせてステータス画面で装備の所を見てみると、〝た５〟というアイテムが表示されているはずだ。アイテム欄を見てみると、さっきはずした武器が〝武器名た５〟と表示されている。これにカーソルを合わせて２、３度装備し直すと、今度は装備画面に〝武器名た５〟という表示になる。これはなんと、その武器を255個持っているということを表しているのだ！　この方法で盾や両手武器も増やせるぞ。

★アイテムを255個に増やす　その②

増やしたいアイテムを左上の写真のように並べる。モンスターとの戦闘後に「おたから」が出たら、増やしたいアイテム（例えばフェニックスの尾）のひとつと交換し、そのままもう片方に重ねる。すると当然、「フェニックスの尾：２」と表示されるよね。そしておたから欄に適当なアイテムを置き「すべてもっていく」を選んで終了。戦闘後アイテム欄を見てみると、個数「０」のアイテムがあるから、次の戦闘で使うと〝た５〟に表示が変わる。この方法で増やすとよけいなことはしなくても、そのまま255個のアイテムとして使うことができるのだ！　同じアイテムが２つなければできないのが欠点だが、ハイポーションなどを増殖しておけば、もう魔法いらずだぞ！

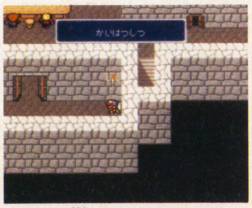
★隠れ召喚魔法



ゴブリン、コカトリス、マインドフレア、ボムまたはそれぞれの同種族を倒していると、たまに上記の４種類の召喚魔法が手に入る。ただし出現する確率が非常に低いから、根気とヤル気と運がないと全てそろえることはできないぞ！

★開発室をのぞこう！

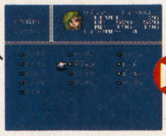
ドワーフ城地下の武器屋と防具屋の間を通って先に進むと「パブ・ラリホー」がある。ここの右下に隠し通路があって、その奥には『ＦＦⅣ』制作スタッフの『開発室』があるのだ。



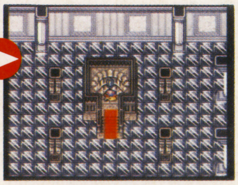
⬆ここが噂の『開発室』なのだ。『音楽室』もあるぞ。

★盗まれたクリスタルを手に入れる

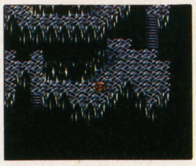
ドワーフ城でクリスタルが盗まれた後、ジオットの話が終わったらデジョン。するとクリスタルを入手できてしまう。



⬆デジョンを唱えるのがミソだぞ。



★プリンプリンセス出現！



月の地下渓谷の左の写真の扉に入り、「アラーム」を使うと〝プリンプリンセス〟というモンスターが出現する。倒すとごくまれに、ピンクのシッポというアイテムを落とすけど、何に使うかは内緒なのだ。

★死の宣告も平気

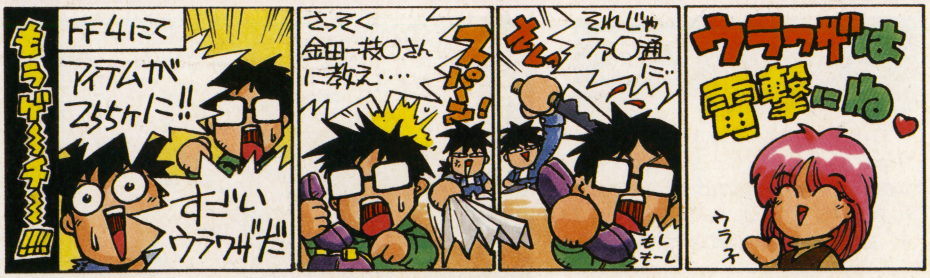
アーリマンの死の宣告に対して、戦闘が終わるまでⒶを押し続けていれば大丈夫。ただしできない時もある。

★ダークマターの秘密

最後の敵から盗めて、大量に持ってるとビッグバンのダメージが減少する。

ウラワザの友

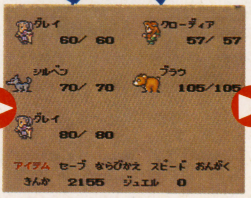
アイテムが255個になれば、それを売りまくって大金持ちになれるし、魔法はいらないし、もう笑いが止まらない！　でもシナリオをスイスイ進めるからゲームがつまんなくなっちゃう。物語を楽しみたかったら、つらくても普通にやった方がイイと思うぞ。　：梅



ロマンシング サ・ガ

★グレイが2人になるぞ!!

グレイで冒険を始めて、速攻（約15分以内）で財宝の洞窟をクリアしよう。船に乗ってメルビルへ行き、選択肢から「2人と別れる」を選んでガラハドとミリアムと別れてしまおう。そのままどこにも寄らずに「メルビル警護隊」へ向かい、そこでジャンにクローディアの護衛を頼まれたら、迷わず引き受けること。そしてすぐに迷いの森のオウルと話をすると、なぜかクローディアの最初のイベントが始まってしまうのだ。ジャンを助けて、メルビルへ行くともう1人のグレイがパーティに加わり、グレイ×2のパーティが完成するぞ！



グレイがクローディアになってしまった？

⬇グラフィックはグレイだが、上のグレイの正体はクローディア。いつのまにかグレイがクローディアにすり替わってしまったために起こる現象だ。バグる恐れがあるから注意。

★無敵になる!

まず風の術法のシムラクラムを覚えているキャラと、エレメンタルを覚えているキャラがいることが必要だ。戦闘中、エレメンタルを唱えるキャラにシムラクラムをかける。1ターンの間で、エレメンタルを唱える前にシクラクラムがかかれば成功。エレメンタルが消えて出てきた元のキャラはHPが0になってもすぐ復活する無敵キャラだ！

⬅シムラクラムが先にかかったぞ！

➡その後でエレメンタルを唱えればOK。

無敵だ!!

⬅いくらHP0になってもすぐ立ち上がるのだ！

★絶対に先制攻撃ができる

アイアンソードを装備し、必殺技の〝ハヤブサ斬り″を覚えるまで剣のレベルを上げておく。戦闘中にハヤブサ斬りを選んで攻撃目標を決定したら、一度Ⓑでキャンセル。後はどの武器でもいいから、普通に攻撃するだけ。すると、ハヤブサ斬りの効果で先制攻撃をしかけることができるのだ！　しかもハヤブサ斬りの攻撃回数は元のままで、絶対に減らないというオマケつき。ただしこのワザを使うと、他の必殺技のレベルが上がらないから使い過ぎに注意だ。

⬅ハヤブサ斬りを選んだらキャンセルだ。

⬅速攻で他の必殺技も使えるのだ。

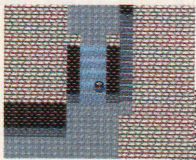
★恐竜を召喚できる

リガウ島の草原には恐竜の巣が多数ある。この草原に入ってすぐの穴の奥には恐竜の卵があるのだ。足跡をたどって行けば、必ず見つけられるぞ。これを売ると5000金という高値で売れるし、なんと装備して戦闘中使うと、一度だけ恐竜を召喚できるのだ！

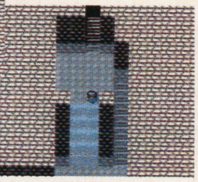
⬆一度しか召喚できないけど、見よ、このHPを！　攻撃力もけっこう高いぞ。

★滝を昇ろう

滝を1歩昇ったら、下に戻される前にⓎを押して画面を切り替えてセーブする。リセットして再びゲームを始め、また1歩進んだらセーブ。これを繰り返せばOKだ。これは砂漠の流砂でも可能だ。ただし画面がスクロールしたらバグるぞ。

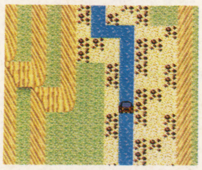


ほら、昇れた



★馬車で移動がヘンになる

馬や馬車に乗る時にⓁかⓇを押しながらⒶで乗ると、なぜか1キャラ分ずれて移動できる。これでウエストエンドの開けられない宝箱も開けられるし、通れない所も通れるようになるぞ。



★逃げてもトクする

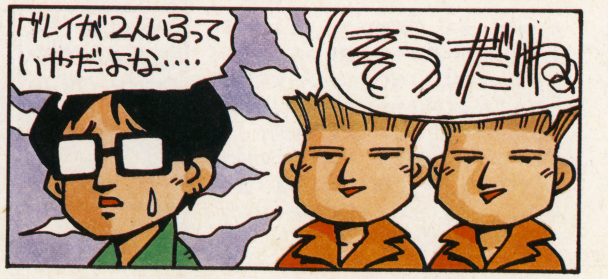
敵との戦闘でひたすら逃げていると、素早さだけがどんどん上がっていくのだ。ある程度素早さが上がったら弱い敵と戦ってみよう。素早さ以外の能力値が戦うたびに上がっていくぞ。

★手元でリセット

リセットボタンを押す時に、わざわざSFC本体まで手を伸ばすのが面倒くさいってことあるよね。しかしⓁ+Ⓡ+Ⓢ+Ⓢを押すと、リセットと同じ効果が得られるのだ。

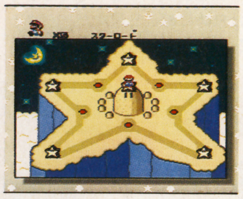
ウラワザの友

オレはこの『ロマサガ』が好きだ。〝えんえんと続いて、しまいには止めてくれーと叫びたくなる戦闘″や〝家や川の角がカクカクしててGBみたいなグラフィック″も含めて大好きだ。特にアルベルトはいちばんのお気に入り。お姉ちゃんにいじめられてもいじめられてもけなげに笑う主人公、アルベルトがイカス(でもオレはホモじゃない)。上にはのってないけどアルベルトの無限レベルアップというワザがある。アルベルトは最初のイベントをクリアするまで、他のイベントが先へ進まないというやつ。だからお姉ちゃんと家来とでレベルをガンガン上げておけば、先に進んだときイベントたくさんなのだ！　：羽



スーパーマリオワールド

★スペシャルコース



スターロードの一番下のステージを、鍵を差し込んでクリアする。これでスターロードのまん中から、スペシャルコースに行けるぞ。このコースを全てクリアすると、敵キャラなどが変化するのだ。

★無限増殖　まずバニラ台地の秘密のコース２に行こう。灰色のスイッチを敵が大量にいる所に持っていって踏む。すると敵が３ＵＰコインになるから取り続けよう。するとあっという間に50人ぐらいまで増殖するぞ。これを繰り返せば無限に増殖できるのだ。

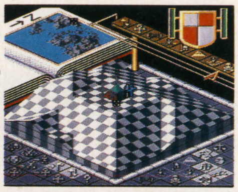
アクトレイザー

★スペシャルモード　とにかくゲームを１度クリアすること。そしてタイトル画面に戻ってみると、〝SPECIAL〟というACT面だけのモードが追加されているぞ。

ポピュラス

★マナを最大に　ゲーム中にポーズをかけて、Ⓐ→Ⓑ→Ⓛ+Ⓐ→Ⓛ+Ⓡ+Ⓐ→Ⓛ+Ⓡ+Ⓑ→Ⓛ+Ⓡ+Ⓧ→Ⓧの順に押す。㋝を押して〝洪水〟のアイコンを使うと、普通ならばアイコンが点滅するが、点滅しなかったら成功だ。この状態でⒶを押すとマナが最大まで跳ね上がるぞ！

★面セレクト



ゲーム中にポーズをかけて、Ⓛ+Ⓐ→Ⓡ+Ⓨ→Ⓡ+Ⓑ→Ⓡ+Ⓧ→Ⓡ+Ⓐの順に押そう。㋝を押して〝ハルマゲドン〟のアイコンを使うと、普通ならばアイコンが点滅するが、点滅しなかったら成功。この状態でセットアップ画面に切り替えて〝コンクエスト〟を選ぶと、0面から988面までの好きな面がセレクトできるようになる。

グラディウスⅢ

★自機×30に増殖　タイトル画面で✚左を押しながらⒶ×３を押すと、自機数が30まで増殖するのだ！コンティニューしても再び30機の状態で始めることができるからラクラク。

★パワーアップコマンド　ゲーム中にポーズをかけて、✚上、上、下、下、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓑ、Ⓐの順に押す。ポーズを解除すると、ミサイル、オプション×４、シールドが全て装備された状態になる。

パイロットウイングス

★全面パスワード　エリア１：000000、エリア２：985206、エリア３：394391、エリア４：520771、ヘリ１：108048、エリア５：400718、エリア６：773218、エリア７：165411、エリア８：760357、ヘリ２：882943

ジャンボ尾崎のホールインワン

★メタルウッドを使用する　「じえいず」という名前を入力しよう。この名前を決定した後に再び名前入力の画面が出るから、好きな名前をつけられるぞ。ゲームを始めてクラブ選択の画面を見てみると、ウッドが全てメタルウッドになっている。これを使えば飛距離が伸びるからとてもオトクだ。

★キャディーを変更　名前を入力する時に「きゃＰ！」という名前を入れてスタート。アドバイス画面を見てみると、キャディーが変わっているぞ。キャディーは全部で４人いてランダムで出てくるのだ。さらに、優勝シーンのグラフィックも変わるのがウレシイ。

★サウンドセレクト　タイトル画面で「メモリアルプレイ」を選び、「ＭＵＳＩＣ」というパスワードを入れるのだ。

ダライアスTWIN

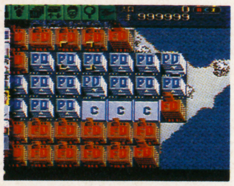
★自機×50に増殖　タイトル画面でⅠコンのⓁ+Ⓡ+㋝と、ⅡコンのⓁ+Ⓡを全て同時に押すと、自機数が50に増殖するぞ。さらに、２プレイモードでもこのコマンドが使えるのだ。この場合は２プレイにカーソルを合わせて、ⅠコンとⅡコンのⓁ+Ⓡ+㋝を押せばＯＫ。

遙かなるオーガスタ

★ミスしても大丈夫　ショットをミスったら、飛距離が表示される前にリセット。そしてコンティニューでゲームを再開すると、打ち直しができるぞ。このワザは『ペブルビーチ～』や『ワイアラエ～』でも可能だ。

シムシティー

★最初から大金持ち



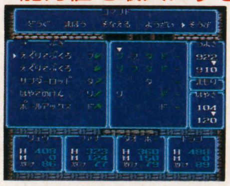
まず割当率を100％未満に設定し、警察署と消防署を資金の許す限り建て続け、12月の資金総額の画面になったら何もしないで元の画面に戻す。すかさずⓁを押しながら再び資金総額の画面を出し、全ての割当率を100%にする。通常画面に戻しⓁを離すと、資金が＄999999になるぞ！

ドラッケン

★ドラゴンゾーンを通り抜ける
前向きにドラゴンゾーンに入ると、ドラゴンに追い返されるが向こう側に行ける。また魔法使いの「スピード」の魔法をかけ、助走をつけて正面からドラゴンゾーンに突っ込むと、簡単に通り抜けられるのだ。さらにこの魔法を唱えておけば、パーティーの移動速度が速くなるからゲームの進行がスムーズになる。

ガデュリン

★能力値を最大にする



小刀やえぐり手袋を２つ買い、そのうちの１つを交代で装備しあう。すると〝強さ〟が上がり、すぐ最大値になる。革の盾２つだと〝守り〟が上がる。ただし999を超えると０になることと、レベルの１の位が９になった（例：レベル19、29など）時、元の能力値に戻ってしまうことに注意。

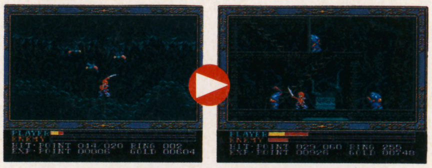
ワンダラーズフロムイース

★Ⅱコンでいろいろできる
●サウンドセレクト　ゲーム中にⅠコンの㋝を押してウインドウを開き、Ⅱコンの㋝を押す。するとサウンドセレクトができるようになるのだ。✚ボタンで選曲、Ⓑで曲が聞けるぞ。

●ボスキャラを倒せる　まずボスキャラのいるフロアまで行き、ボスが出現したらすぐにⅡコンの㋝を押す。これだけでボスのＨＰは一瞬で０になってしまうのだ。

●無敵　電源を入れた直後に表示されるメーカーロゴが表示されている間に、Ⅱコンを✚上、下、上、下、㋝、㋜の順に素早く押そう。セーブデータをロードし、ステータス画面に切り替えてⅡコンの㋝を押すと、ウインドウに〝ＤＥＢＵＧ〟という文字が表示され、なんとアドルが無敵になるのだ！

★無限レベルアップ



とりあえずレベルを２以上まで上げて、敵を一撃で倒せるようにしよう。適当な武器（一番安い武器でかまわない）を装備して、ティグレー採石場の左側の写真の所に行く。この位置でⓍボタンをテープなどで固定しておけばＯＫ。時間さえかければそのうち最高レベルになるが、これではあまりにも能率が悪い。そこでレベル10ぐらいになったら強い武器を買って装備しなおし、もっと多く

ウラワザの友

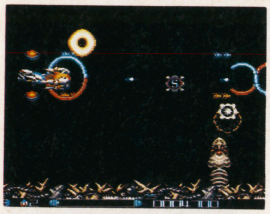
ウラワザに圧倒的に多いのがコマンドタイプ。そう、「上、上、下、下…」といった感じのワザだね。すんなり入力に成功すればいうことはないんだけど、中には非常に判定の厳しいゲームもある。その中でも特にスゴイのが『ポピュラス』の面セレクト。もう自力でクリアした方が早いくらい難しいのだ。でも、そこでメゲてはいけない。ブーブー文句を言うなんてもってのほかだ。コマンドとは、いわばユーザーとＳＦＣの根試し。100回やってもダメなら1000回試す。それくらいの根性もないのにウラワザに頼ろうなんざあ１億年早いわ！　でも、それくらい根性あるならウラワザは、いらなかったりして。　：田

スーパーウルトラベースボール

★最強チーム　まずエディットモードのチームタイプを決定する画面で、㋝+㋜を押し続ける。するとウインドウ内に「むせいげんタイプ」が登場？　これを選ぶと選手の能力値を最大値まで上げることができるのだ。

スーパーR—TYPE

★面セレクト&フル装備



モード選択画面でⓇ、✚上×9と押してゲームスタート。ポーズをかけてⓇ+Ⓐ+㋝を同時に押すと、画面の左下に2ケタの数字が出現。この数字を変えて㋜を押すとそのモードのどの面からでもプレイできる。モードを変えれば全面をプレイできるぞ。
ゲーム中にポーズをかけてⓇ、✚右、下、Ⓨ、下、右、下、左、右、下、右、右、A群、B群、㋜と押すと、いつでもフル装備。

A群　Ⓐ：対空レーザー　Ⓑ：対地レーザー
　　　Ⓧ：反射レーザー　Ⓨ：拡散ビーム
　　　Ⓡ：ショットガンレーザー
B群　Ⓐ：追撃ミサイル　Ⓧ：対地ミサイル

がんばれゴエモン

★配当を10倍にする　まずステージ2までゲームを進めよう。このステージに宝くじ屋が入って、好きな組にカーソルを合わせる。そしてⒷを連打すると、番号が全て「い—0」になるのだ。つまり当りさえすれば配当が10倍になるってこと。後は運さえよければ大金持ちになれるぞ。

バトルドッジボール

★パスワード集　●SDザ□グレイトバトル□とらわれたヒーローたち（□は空白）：グレイトバトルチーム。●チビがだーいスキ！□○：○に1～3の数字を入れると外野キャラチーム。●オレたちがうわさのバンプレぐんだんだ：大ボスチーム。●あさくさめいぶつ□かみなりおこし：グレイト雷門チーム。●いやいや□めずらしいものをみせていただいて：全員の能力値が最大を超えているガンダムチーム。●全て"バ"だけで埋め尽くす：ガンダムF91が2人とウルトラマンの最強チームで、何回でも必殺技が使える。

ガンバリーグ

★分身魔球　エディットモードのチーム作成で、ⅠⅡのどちらかで、投手名を「たつまき」と入力。✚右か左を押しながらⒶかⒷを押すと分身魔球が投げられる。

超魔界村

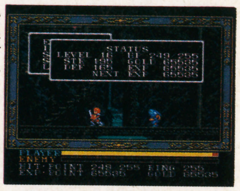
★面セレクト
オプション画面でEXITにカーソルを合わせて、ⅡコンのⓁ+㋜を押しながら、Ⅰコンの㋜を押す。するとステージ、エリア、効果音、BGMを選択できるようになるのだ。これで全てのステージとエリアがプレイできるから、最終面をクリアすればエンディングだ！

スーパーE.D.F

★無敵　ゲームを始めたらポーズをかけてⒶ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨ、Ⓛ、Ⓡ、✚上、下、左、右の順に押す。いきなりポーズが解除されたら成功。これでもう自機は無敵の状態なのだ。またプレイ中にⅡコンのⓁ+Ⓡ+✚上を同時に押すと、いきなりレベルアップするのだ。ボタンを全て同時に連打しているとコマンドを入れやすいぞ。この2つのワザは併用できるからスゴイ！

悪魔城ドラキュラ

★フルパワーアップ　最後のフロアに着いたら、階段を昇らずに背景の月を飛び越すように左へジャンプ。透明な足場があるからそのまま左端に進む。すると上からアイテムが大量に落ちてきてフルパワーアップできる。



の経験値をくれる敵のいる所（右側の写真の位置が最適）でⓍを固定すれば、時間をかけずにレベルを上げられる。おまけにお金も貯まるから、買い物にも困らないのだ！

Sフォーメーションサッカー

★パスワード集　↗↖→↙→→↑→：COM対COMの試合が観戦できるモード、↗↙→↓↘←↙↖：キーパーが強くなった辛口モード。

Sファイヤープロレスリング

★隠れレスラー　公式リーグ以外の時は、モード選択画面でⓁを押しながらスタート。公式リーグでは、モード選択画面でⓁを押しながらエキシビジョンに合わせてⒶを押す。そしてⓍでキャンセルしてⓁを押しながら公式リーグを選択すればOK。これで3人の隠しレスラーを使うことができるのだ。

ナイトガンダム物語

★ニューのMPが無限　パーティを2、3番目が騎士団以外のキャラになるように、例えばZZ、ガンダム、アレックス、Z、ニューの順に並べ替える。Zは協力にし、ガンダムは決定したらキャンセルし、再度決定。すると後ろの3人もコマンド入力できるようになる。ここで使用するとMPが0になる魔法をニューに使わせる。これでニューのMPが999になり、宿屋に泊まるまで無限に魔法が使えるぞ！

★3章でラクロアに行ける　3章に入ったら宿屋でセーブしてリセット。再びゲームを始め、宿屋の主人の話が終わったら、アルバム→Ⓑへと2回繰り返す。なぜかラクロアにワープしているぞ。これで3章はラクラクだ。

シムアース

★デバッグモード　電源を入れ、㋜を押さずにタイトル画面が出るまで待つ。そこでⓁⓇを押しながら㋜を押すと、ガイアー覧とエンディングが見れて、サウンドセレクトもできる。

★シナリオセレクト　メニュー画面で「最初のシナリオ」か「次のシナリオ」にカーソルを合わせ、Ⓛ+Ⓡ+Ⓨを押しながらⒶ。これで8つの惑星の中から好きな惑星を選んでプレイすることざできるのだ。

スーパーチャイニーズワールド

★パスワード集　コンティニューのパスワード入力画面で、「いす」と入力するとレベル50で最初から、「よう」ではレベル50でインディ村から、「あり」はレベル20でアステーカ、「あい」ならレベル15でキングランドからそれぞれゲームが始まるぞ。「きけ」と入力するとサウンドセレクト、「みろ」ならイベントシーンセレクト、「いえ」でメッセージセレクトがそれぞれできるのだ。

バトルコマンダー

★シナリオセレクト　まず適当なデータをセーブしておく。タイトル画面のニューゲームかコンティニューを選ぶ時に、Ⓑ、✚上、Ⓨ、Ⓐ、左、上、下、右、Ⓐ、Ⓑ、右、Ⓧの順に押す。急いで入力しなくてもいいから、きちんとボタンを押そう。音が鳴ったら成功で、後はⒷを押す回数によってシナリオが選べるようになる。

ドラゴンボールZ

★サイヤ人のレベルアップ法
悟空やベジータなどサイヤ人のHPを1ケタまで減らし、一気に回復させるとレベルが1つアップするのだ。

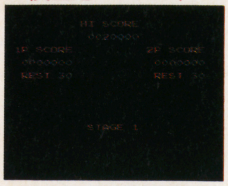
ドラゴンスレイヤー英雄伝説

★デバッグモード　リセット後にⓁ+Ⓡ+Ⓨを押し続ける。✚上下でサウンドセレクト、組み合わせ一覧、モンスター一覧の3つのモードが選べる、デバッグモードが楽しめるぞ。

『ナイトガンダム物語』の「3章でラクロアに行ける」ってワザはイイぞー。このゲームで3章はとても厳しいけど、ラクロアに行けば2章でいっしょだったセイラ達と再びパーティが組めるんだもん。もうスラスラーってシナリオクリアできるのだ。それからスゲェのは『超魔界村』のワザ。難易度が高いからクリアするのはすごく大変なんだけど、面セレクトでボスの所まで一気に行けば、すぐエンディングなのだ。コマンドも簡単に入力できるのもウレシイ。全部こういうのだったらなぁ。：梅

魂斗羅スピリッツ

★役立ちコマンド



タイトル画面で✚ボタンから指を離さないようにして、✚下→右下→右と素早く指をすべらせて㋜を押すと、残り人数が30人に増殖(ぞうしょく)する。これは2Pモードでも可能だ。逆に✚下→左下→左と素早く指をすべらせて㋜を押すと、面セレクトが可能になる。またタイトル画面で✚右下＋Ⓧを同時に連打するとサウンドセレクトだ。

弟切草

★ウラストーリー 普通に何度もプレイして「妖怪一家編」や「食欲の権化編」など、全てのストーリーをひと通り終わらせる。するといつのまにかしおりの色が黄色からピンクになって、ウラストーリーが始まるのだ！　しかもその内容はとってもHで、思わず赤面してしまうほどのシロモノだぞ。

SMASH T.V.

★面セレクト＆クレジット増やし

プレイヤー選択画面で✚下、Ⓛ、Ⓡ、上の順に押して、「ビンゴ！」という声が聞こえたら成功。プレイヤー人数とクレジットを変更できるぞ。同様に、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓛ、Ⓡの順に押し、声が聞こえたらサウンド＆ボイスセレクトができるようになるのだ。

カードマスター

★シナリオセレクト タイトル画面が表示されたら、✚下、㋝、㋝、Ⓧ、Ⓨ、㋝、㋝、Ⓛ、Ⓡ、㋝、㋝、左、右、上の順に押してから以下のボタンを押すだけ。●2章：Ⓐ、●3章：Ⓑ、●4章：Ⓧ、●5章：Ⓨ

また、タイトル画面でⓁ＋Ⓡを押しながらⒷを押すと、サウンドセレクトができる。✚で選曲、Ⓐで演奏だぞ。

らんま½

★便利コマンド集

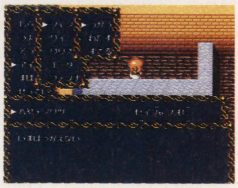
●IPでらんま以外のキャラを選ぶ：キャラ選択画面でⓁ＋Ⓡ＋✚の左右で選ぶ。同じキャラになったらⓁ＋Ⓡ＋㋜と押せばOK。ⅡコンでⓁ＋Ⓡ＋✚左右でCOMのキャラを選択可。●デバッグコマンド：タイトル画面で対戦プレイにカーソルを合わせてⓁ＋Ⓡ＋㋜。キャラの名前の所で✚左右を押していると隠れキャラの八宝斉とコロンが登場する。㋝を押すと背景が変わり、面セレクトも可能となる。またオプション画面でレベルにカーソルを合わせて、Ⓛ＋Ⓡ＋㋝＋✚左右でREDとYOKOEの隠れ難易度が登場する。

ヘラクレスの栄光Ⅲ

★ゼウスの武具 ゲーム中、時々手に入るさびた剣や防具を、エーウスのみがき屋に持っていくといろいろな物になるよね。実は何になるかはランダムだから、気に入らない物になったらリセットしてみがき直せばいいのだ。根気よく繰り返せば、最強の武器であるゼウスシリーズになることがあるぞ。もちろん攻撃力・防御力はピカイチなのだ！

甲竜伝説ヴィルガスト

★アイテム無限増殖



まず戦闘中に使っても効果がないアイテム（はやての靴など）を持っているキャラに増やしたいアイテムを持たせる。そしてその増やしたいアイテムを適当なキャラに渡し（複数のアイテムを連続で渡してもよい）たら、I回だけⒷを押し、そのまま「つかう」ではやての靴などを使う。当然、「いまはつかえない」というメッセージが表示されるよね。するとなぜか渡したはずのアイテムが復活しているのだ。つまり、これを繰り返せば、無限にアイテム増殖(ぞうしょく)ができるってこと。このワザを使えばアイテムが使いほーだいだぞ！

マジックソード

★秘密のオプションモード

まず適当な面までプレイしてからリセットし、タイトル画面になったらオプションを選択する。EXITにカーソルを合わせて、ⅡコンのⓁ＋㋜を押しながらIコンの㋜を押す。すると体力を0〜9まで設定できたり、行ったことのある面ならどこからでも始められたりできる隠れオプションモードが登場する。

キャメルトライ

★パスワード集

ZTT：サウンドセレクト、TYPE：5種類のボールセレクト、BIRTH：セカンドプレーン、BUILD：サードプレーン、SMILE：ファイナルプレーン。

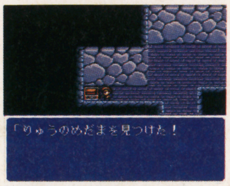
パロディウスだ!

★役立ちコマンド集 ●無敵：ゲーム中ポーズをかけ、Ⓛ、Ⓡ、✚上、Ⓧ、右、Ⓐ、左、Ⓨ、下、Ⓑ、Ⓐ、Ⓨ、Ⓐ、Ⓨ、Ⓡと入力する。●フル装備：ゲーム中ポーズをかけ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓧ、Ⓐ、Ⓨ、Ⓐ、Ⓨ、✚上、左。ただしボスを倒した数しか使用できない。●面セレクト：自機選択画面で、ビッグバイパーにカーソルを合わせて✚上＋Ⓛ＋Ⓧをしばらくの間押しておく。●オプション増やし：ゲーム中ポーズをかけ、✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、Ⓧ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓨ、Ⓐ、Ⓨ、Ⓐ。●難易度〝8〟：オプション画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐと押すと、レベル8が出現する。

ライトファンタジー

★カジノで必ず勝つ カジノの数当てゲームで適当に数を選んでおき、「じゃ、めくるよ」と表示されたら✚上＋Ⓛ＋Ⓡ＋Ⓨを押しながらⒶを押す。すると適当に決めておいた数が必ず当たるのだ。

★呼び笛を入手する



いろいろな村に隠されている地下室。ここで竜の目玉を取ったらすぐに外に出て、再び地下に入ろう。すると宝箱の持ち主が怒って怪物をけしかけてくるが、これに勝利すると「呼び笛」というアイテムが手に入るのだ。この「呼び笛」をフィールド上で使用すると、預かり屋が来てくれるぞ。いつでもどこでもアイテムの出し入れが自由自在！

マリオペイント

★タイトル画面で遊ぶ タイトルロゴをクリックすると面白いぞ。M：マリオを拡大縮小。A：Aの文字が落ちる。R：Rが走り回る。I：白黒反転。O：ロゴが爆発。P：背景が出る。上から落下する星をクリックすると、キャラが降る。A：ヨッシーが出る。I：ロゴが揺れる。N：スタッフロール。T：虹色のペンで書ける。

T.M.N.T.タートルズインタイム

★残り人数増殖 タイトル画面でⅡコンを✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐと押してからオプションモードに入ると、残り人数を最大10人まで増やすことができる。

炎の闘球児ドッジ弾平

★隠しチームのパスワード 2プレイで全て〝ちんねん〟と入れると「ちんねんズ」、〝みさと、みさと、母、みさと、母、みさと〟で「ガールズ」。

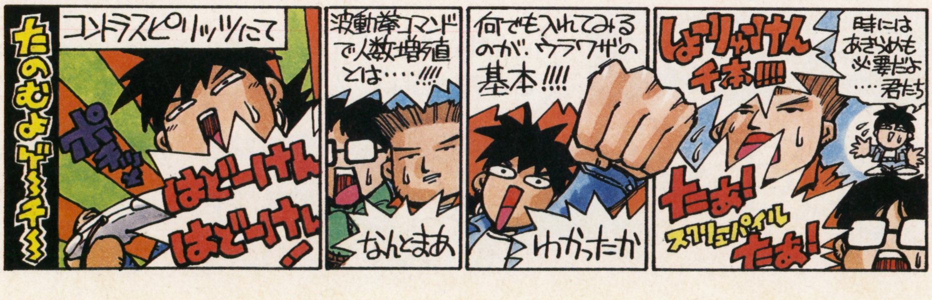
スーパーパン

★面セレクト タイトル画面で㋜を押してモード選択画面にし、ツアーモードにカーソルを合わせてⓁ、Ⓡ、Ⓡ、Ⓛ、✚上、下の順に押せばOKなのだ。

ウラワザEX

ウラワザの友

『パロディウスだ！』などでおなじみの✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐ。コナミのゲームの定番だけど、常識を打ち破って『魂斗羅スピリッツ』ではなんと波動拳。いや一、コマンドって色々あるよねぇ。　：梅

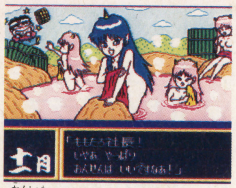


ファランクス

★超役立ちコマンド タイトル画面でⅠコンのⓇを押しながらコンフィグモードに入り、Ⓡは離さないでⓁ+Ⓡを押すと、ストック数とコンティニュー数を変更できるようになる。そのままⅠコンのⓇを押したままⅡコンのⒶ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨ+㋜を押すと、5面までの面セレクトが可能になってしまう。さらにⅡコンの㋝を押しながら㋜を押すと、最終面までの面セレクトに加えて最大ストック30機、最大コンティニュー数を99にすることだってできるのだ！ このコマンドさえあればもうクリアしたも同然？

スーパー桃太郎電鉄Ⅱ

★スタッフロール＆女湯



“ちいきデータ”で佐渡にいるタヌキにカーソルを合わせると、スタッフロールを見ることができる。さらに、北海道のニセコの下にいる、3匹のうさぎに毎年11月にカーソルを合わせると、女湯を鑑賞することができるのだ！ どちらも1度は見ないとソンだぞ。

スーパーマリオカート

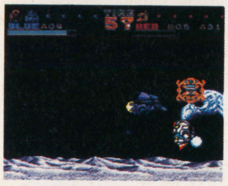
★ゴーストのデータを保存 タイムアタックモードで、自分のゴーストが出現したらとにかく5周走りきる。そしてその後出てくるメニュー画面でⓁ+Ⓡ+Ⓨを押しながらⒶを押すと、ゴーストのデータを保存できてしまうのだ。ここでセーブしておけば、電源を切った後でもゴーストを呼び出すことができるぞ。

★いきなりスペシャルカップ
タイムアタックかマッチレースのコース選択画面で、カップ選択側にカーソルを合わせてⓁ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓡ、Ⓐで、いきなりスペシャルカップができる！

★マリオカートチョイワザ集
前方の敵にぶつけるだけだと思われていた「緑の甲羅」は、✚下を押しながら使うとコース上に置いていくことができるのだ。「バナナ」も✚上を押しながら使うと前方に投げて置くことができるぞ。またⓁⓇを押しながら走ると、常にドリフト走行できる。知ってたかな？

SDガンダムX

★メガ粒子砲を連射する まずサイコガンダムなど、拡散メガ粒子砲が使用できるMSを用意する。戦闘に入ったらすぐに変形し、メガ粒子砲をためる。ため終わったら発射する瞬間に連打！ すると連射できるぞ。



大戦略エキスパート

★戦闘シーンを見る タイトル画面でメニューが表示されている時、㋝を押しながらⓁ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓛ、Ⓡと入力してみよう。すると兵器選択画面になるから好きな兵器を選んでⒶを押す。これで戦闘のアニメシーンのみを見ることができるのだ。なかなかきれいなグラフィックだぞ。

ソニックブラストマン

★ベリーハードモード タイトル画面でⓁ+Ⓡを押しながら㋜を押そう。「キャー」という叫び声が聞こえたら成功。ベリーハードモードがプレイできるぞ。

ワイアラエの奇蹟

★エンディングを見る ユーザー登録の10番目に「T&ESOFT」という名前を登録しておく。そしてⓁ+✚上を押しながらリセットを押すと普通のエンディングを、Ⓛ+✚下だと優勝した時のエンディングを見ることができるのだ！ とてもキレイな景色が画面に広がるぞ。なお、このワザは『ペブルビーチの波濤』でも可能。

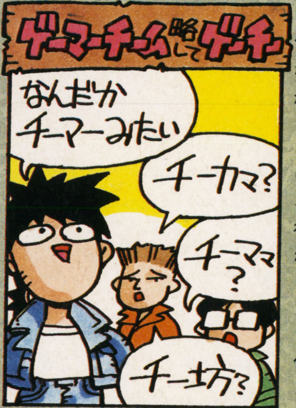
ウラワザのハガキを送ってくれよぉ!

読者諸君！ ウラワザである！ 電撃SFCは今回が創刊号、当然ウラワザのハガキは来ていない。しかし本当はキミが主役なのだ！ ゲーム中、あやしいと思ったらワザのやり方を確認。その方法を我らゲーマーチームにわかるように書いて、ハガキかFAXで送ってくれ！ 図があるといいぞ。採用されると、最高8000VT+5000円分のおもちゃ券をプレゼント！ 健闘を祈る！

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃SFC ウラワザ係

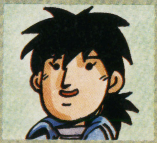
FAX 03-5276-2217

ゲーマーチームプレゼンツ ヤクでトロトロ!



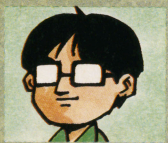
どーもぉゲーマーチーム（自分でつけといて、なんか言いにくいなぁ）の隊長の羽岡で～す。今回からウラワザを担当するっス。ウラワザのコーナーはなんと言ってもみなさんからのハガキが大事。ウラワザ以外にもイロイロなハガキ（イラストやゲームの質問）も待ってるからねぇ。しかしなんだねぇ…おやっ？ と思っている人も多いだろうけど、今後は電撃をよろしくね。初めてなんであがっちゃってうまく書けないけど（初体験って感じ。ウフッ）、今後ともよろしくお願いしたいの！：羽

びいず羽岡
チーム隊長：25歳
RPG、SLGが好きなただのバカ。趣味：バンド（ギター）とオ○ニー。正体は本誌編集。



メガテン梅田
チーム副長：24歳
女神転生にかける情熱は海よりも深し。ゲームとHな本が好き。正体は本誌ライター。

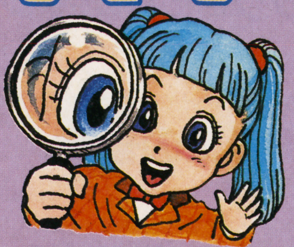
ホヤヘ田島
チームザコ：23歳
パソコン移植系のゲームが得意。リモコンがあれば幸せなリモコン好き。本誌ライター。



ウラワザは全機種対応！ SFC、FC、PC、MD、GB…なーんでも来い！ 来て！

ドラゴンクエスト・パラダイス

スライム王国



みなさんはじめまして！　わたし女探偵の「スラピー」っていうの。現在ドラクエファンが集まるというスライム王国に潜入して情報を収集中。楽しいおハガキ、新しい情報をキャッチしたらドンドン報告するからよろしくねっ♡

募集 仲間モンスター人気ベスト3

まずみんなからの募集企画の第１弾です。『V』で自分はこれだけは手放せないっていう人気モンスターコンテスト。モンスターの名前と好きな理由をハガキに書いて送ってね。

募集 小さなメダル長者はダレ？

『V』の世界のあちこちに隠されている小さなメダル。それを何枚集めたか自慢してもらうのがこのコーナー。メダルの枚数が表示されている画面（右の写真参照）を写真かビデオに撮って送ってね。

募集『V』の苦労話・自慢話

『V』で失敗しちゃったあんなコト、人にしゃべりたくてしょうがないこんなコト。『V』に関する失敗談、自慢話も募集しちゃいます。なるべくハガキで送ってくれるとうれしいな。キレイなイラストなんかもあるとバッチグー。プレイしての感想なんかでもＯＫだから気楽に応募してね！

募集『V』のクリアパーティを教えてちょーだい

『V』のクリアパーティを教えてくださ～い。８人パーティのキャラ名とレベル、そして何を装備していたかも教えてね。ちなみにスラピーは、「主人公、アンクルホーン、ゴーレム、ホイミスライム、キングスライム、グレイトドラゴン、スライムナイト、ソルジャーブル」でクリアしたの。

他にも楽しい企画がいっぱいあるぞ！

こんな感じで次号から本格的にスタートするスライム王国。上の４つに限らず、全国のドラクエファンにいいたいこととか、きれいなイラストなんかも随時募集してるよ。とにかくこの王国はみんなのハガキと情熱で成り立っているんだから気合いの入ったお便りよろしくねっ！

ゲームファンにDeep &

DAC

「あのゲームについて、ひとこと言いたい！」「私のイラスト載せてっ！」そんなみんなのハガキで作るこのページ。次号から３つのコーナーでオープンするので、お楽しみにネ!!

CAPCOM FAN GUILD

カプコン　ファン　ギルド

格闘アクションゲームの王様『ストリートファイターII』を中心に、カプコンの人気ゲームの情報をお届けする「カプコン・ファン・ギルド」だ!!

1 ストII天国　本田劇場

オレのイキな勝ち方を大募集！　自分流の絶対勝てる法を紹介していくコーナー。ハガキかビデオに録画して送ってくれ。他に４コママンガ、グッズコーナーも開設する予定だ。イキなおたより待ってるぜ!!

みんなのおハガキ待ってます!!

©エニックス　©カプコン　©スクウェア 1992　イラスト／杉山真理　九月姫

Directに Dengeki 接近

D-ACCESS ディー・アクセス

次号(1月22日発売)より
アクセス開始!!

2 CLUBロックマン

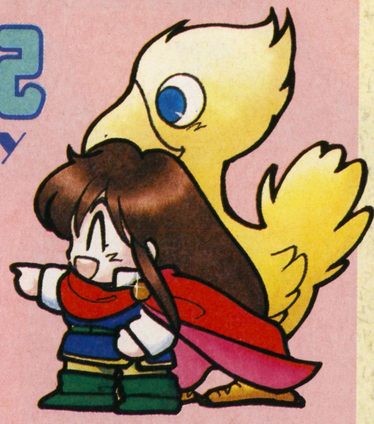
キャラクター大賞を募集。ロックマンの中できみの好きなキャラをハガキに書いて送ろう。他に『5』の苦労話やかっこいいイラストも募集するのでどんどん送ってちょーだいね。

あて先

〒101 東京都千代田区神田
神保町2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
「D-ACCESS ○○コーナー」係

ファイナルファンタジー・ファンクラブ

チョコボ日記
CHOCOBO'S DIARY



ハーイ、皆さん初めまして。『ファイナルファンタジー』ファンのコーナー「チョコボ日記」が次号から始まります。私がチョコボといっしょに司会役をつとめますので、皆さんよろしくね。

『FF』ファン集まれ! おたより大募集

1 『FFV』ジョブいろいろベスト3

次の3つの質問について、それぞれベスト3をハガキに書いて送ってね。ジョブを3人あげてください。その理由も書いてね。

1 使えるジョブ

ゲーム中、特に役立つと思ったジョブを3人教えてください。その理由とつけたアビリティも書いてね。

2 使えないジョブ

使ってみたけど、いまいち期待ハズレだったジョブ、または使わなかった

3 好きなジョブ

これはもう、好みだけ!の人気投票。使える、使えないに関わらず、好きなジョブを3人あげてください。誰の、どのジョブという形で書いてね。「レナのモンク」とか「バッツのナイト」とかね。それと好きな理由も教えて。

2 『FFV』4コママンガ

『FFV』のおもしろいエピソード、あんなネタ、こんなネタをアナタなりにアレンジした4コママンガを、ハガキに描いて送ってください。カラー、白黒どちらでもいいですが、やっぱりカラーのほうがうれしいな。絵を描くのが苦手な人は文章で書いてもOKよ。

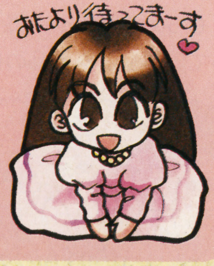
3 『ロマ サ・ガ』後日談

発売後1年近くたっても人気が衰えるどころか、再評価の熱が高まっている『ロマンシング サ・ガ』。そこで、8人の主人公たちの後日談を募集します。まずは皇女クローディアのその後を予想してください。イラスト、文章どちらでもOKです。

4 その他おたより何でも…

上の募集に限らず、感想意見、イラスト、その他何でも送ってください。『FFV』『ロマ サ・ガ』だけでなく、『FF』シリーズ、『半熟英雄』『聖剣伝説2』のおハガキも募集してます。

というわけで、皆さん、これから「チョコボ日記」をよろしくお願いします。



VOLT TICKET ボルトチケット

電撃スーパーファミコンならではのプレゼントシステムがスタートするぞ！　抽選モレいっさいナシのボルトチケットはこんなに魅力的なのだ！

① 14インチTV
29,800VT

⬆テレビはいまやひと部屋に１台の時代！

② エレキギター
25,800VT

⬅これで音楽センスを磨き、プロを目指せ！

③ スーパーファミコン
19,800VT

⬆いわずと知れた最強のゲームハード。

④ コンパクトCD
18,000VT

⬆どこでもいい音質の音楽が楽しめる！

⑤ ミニキーボード
15,800VT

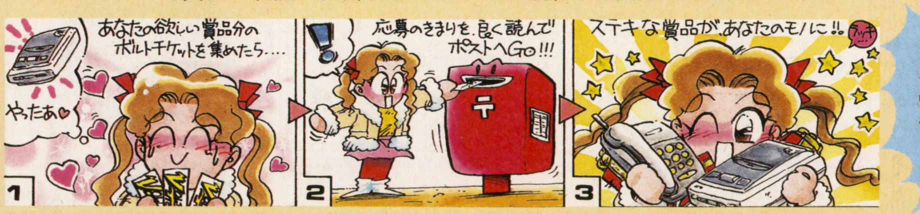
⬆リズム、音色の豊富なキーボード。遊べるぞ。

⑥ コードレステレフォン
15,000VT

⬆誰にも気がねしないで電話ができる⁉

Volt Ticketはこんなに便利なシステムだ！

ボルトチケット（略してＶＴ）はとっても画期的なプレゼントシステム。電撃スーパーファミコンにハガキが採用されるともらえるＶＴや、毎号このページについているＶＴを賞品の価値に相当する分集めて送ると、抽選モレの心配ナシでプレゼントがもらえてしまうのだ。ただしＶＴには有効期限があるし、高価な賞品をもらうにはそれなりの努力が必要。でもＶＴを集める根性があれば上にずらりと並んでいる賞品がキミのモノになるのだ！　次号から始まるＶＴＧＰ（グランプリ）では一攫（いっかく）千金（せんきん）も狙えるし、ＶＴを利用しない手はない。アノ手コノ手でＶＴを集め、遠慮（えんりょ）なく賞品を持っていってくれ！



注意!!

- ＶＴの有効期限は裏面に記してある通り。ハガキ採用で手に入れたＶＴも同様だ！
- ＶＴＧＰ（グランプリ）応募などで一部切りとられているＶＴは無効（むこう）となるので注意。
- 同じナンバーのふられたＶＴは８枚まで同時に使えます。それ以上は何枚送っても無効（むこう）。

イラスト／かんなたかし　※実際の賞品は写真と異なる場合があります。またこれらの賞品の応募期限は'94年12月25日までとなります。

ゴーカな賞品がいっぱいだぞ!!

❼PCエンジン
14,000VT

➡コンパクトでもゲームの質は高いぞ。

❽メガドライブ
11,000VT

⬆16ビットのスゴいゲームがプレイできるぞ。

❾ゲームボーイ
9,800VT

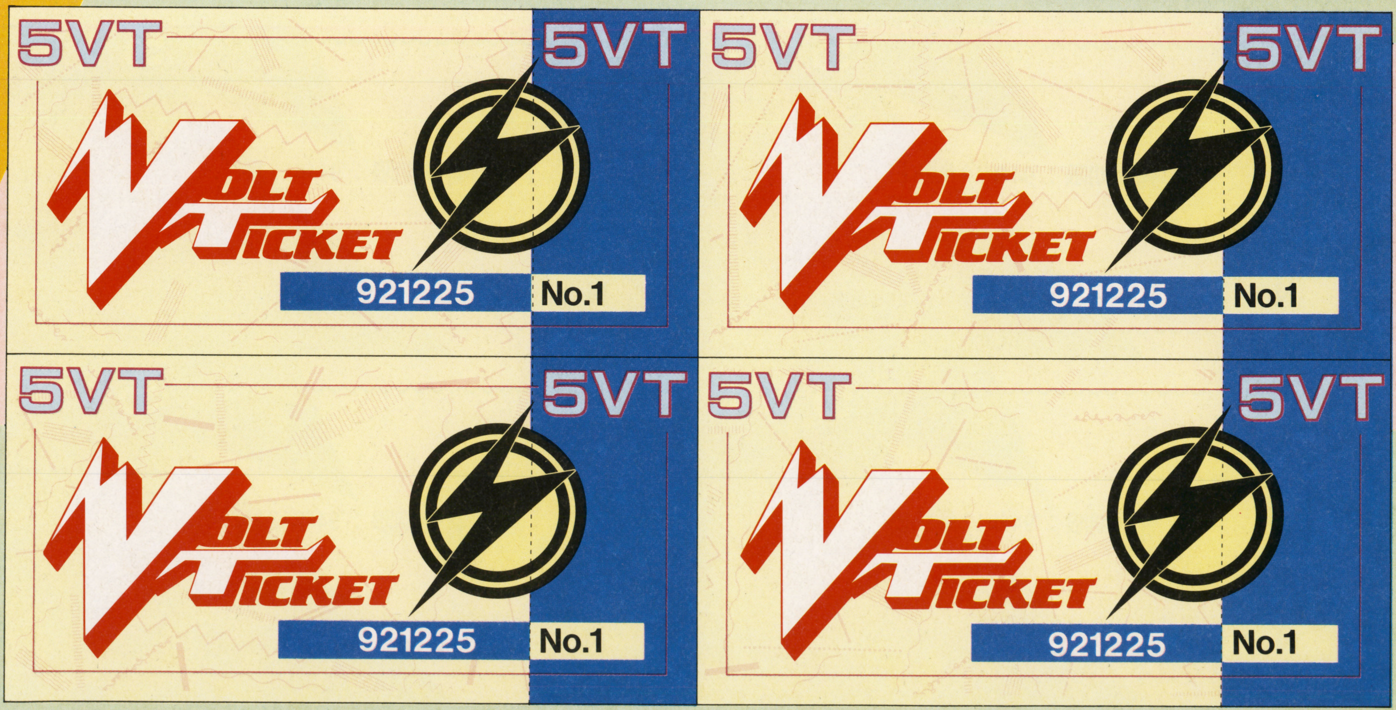
⬅どこでもゲームがしたい、という人にオススメ。

❿パワースティックファイター
8,800VT

⬆『ストII』がアーケード感覚でプレイできる。

⓫ゲームセレクタ	8,500VT	⓰電撃Tシャツ	1,200VT
⓬SFC用連射パッド	3,800VT	⓱おもちゃ券(500円分)	600VT
⓭SFC用マウス	3,200VT	⓲図書券(500円分)	600VT
⓮ダイバーズウォッチ	2,980VT	⓳電撃テレカ	800VT
⓯36色ペン	2,000VT	⓴電撃ボールペン&シャープペン	150VT

Volt Ticketを賭けたGP(グランプリ)も開催される!



VTグランプリ VTGP

キミの手作りマシンでGPをもり上げようぜ!!

ふっふっふ、復活のハガーだ!! なに？ もう忘れただ!? きさまぁ～っ!! …まあいい。次号開幕のＶＴＧＰ、コンストラクターズ大募集のお知らせだ。なに？ 説明は春麗してほしい!? わがままいうな!! 「格闘ゲーム界のナイジェル・マンセル」と呼ばれた俺さまの話を聞け！ …話すぞ。俺さまを含め４人のカプコンキャラがドライバーとなってレースをする。読者諸君には俺たちの乗るマシンを開発してもらうぞ。そして毎号全８戦をシミュレーター上のコースで競い合うのだ。もちろん誰が勝つかも当ててもらうが、それは開幕後に説明しよう。いいマシン待ってるぞ！

俺たちの乗るマシンを考えてくれ

応募方法

右の出場規定に従って開発したマシンを官製ハガキで送ってくれ。カラーイラストだとうれしいぞ!!

●あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル　電撃スーパーファミコン編集部
「ＶＴＧＰマシン募集係」まで

マシンの出場規定

レースが接戦になるよう各パラメータの下限と、合計パラメータの上限を設定するぞ。さらにひとつだけ必殺アイテムが使用可能。加速や攻撃など用途は自由だが、どれも使用回数は１回のみとする。ちなみにマシン名、必殺アイテム名、ペンネームは８文字以内。採用者にはＶＴを送ろう！

4つのパラメータ

マシンの各パラメータの下限は100Ｐ、合計の上限は800Ｐ。

- ●加速…コーナーの立ち上がりに影響する。
- ●スピード…最高速度。直線が長いと有利。
- ●コーナーリング…コーナーの曲がりやすさ。
- ●耐久力…トラブル時にＨＰの減少をおさえる。

例

直線スピード重視だが、加速＆コーナーリングもまずまず。耐久力不足でリタイアが心配。

●加速	214
●スピード	284
●コーナーリング	202
●耐久力	100

下限100、合計値800だ！

5VT　5VT
有効期限：'94年12月25日
No.1　921225

5VT　5VT
有効期限：'94年12月25日
No.1　921225

5VT　5VT
有効期限：'94年12月25日
No.1　921225

5VT　5VT
有効期限：'94年12月25日
No.1　921225

 ©CAPCOM

SCII
スーパーカスタムチップ
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
FIA フォーミュラーワンワールド
チャンピオンシップ公式製品
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP
'93年3月5日発売予定
定価 9,800円(税別)
新境地へ—。
Exhaust Heat II
エキゾーストヒート F1ドライバーへの軌跡
全32コース収録の3Dレーシング!26台同時走行!
お金が足りなくて、開発ができないぞ
もっと金をくれい
8M+スーパーカスタムチップ+バッテリーバックアップ付き
グループCからスタート!
プロトタイプカー(市販車)が26台参加。
全8コース。
次はF3000!
フォーミュラカーが26台参加。
全8コース。
そして、F-1へ!
実在のF1マシンが26台参加。全16戦を戦い年間ドライバーズポイントを競う。
ヘアピンとシケインさえ注意すれば
高速セッティングでもいけるだろう
Licenced by FOCA to Fuji Television/©1993 SETA
SETA
株式会社 セタ 〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD.2F TEL.03-3778-6311(ユーザーサーポート電話)

5誌一挙創

オドロキの、5誌一挙創刊です。みんなが触れる『電撃』の楽しみ。
ゲーム、コミック、ファンタジーと、ビジュアル世代の新たなニーズに応える
斬新な企画を満載して、様々なジャンルをクロスオーバーさせてお届けします。
シビれて、クセになって、仲間と騒ぎだしたくなる、そんな雑誌です。
元気な『電撃』で、しあわせになってください。

12/25創刊

100万ボルトのスーパーゲームマガジン
電撃スーパーファミコン
毎月第2第4金曜日発売

創刊号は2大付録
FFV プレミアブック＆魔法下じき
[特集] お正月ベストソフト7大攻略
'92年ソフトランクカタログ／ウラワザ

12/26創刊

アクセル全開マガジン
電撃PCエンジン
毎月30日発売

豪華2大付録
1992-93年レビューコレクション(52p)
『卒業』オリジナルポスター
読者参加ゲーム
女神天国(パラダイス)スタート

12/26創刊

アクティブヒーローコミック
月刊電撃コミック
GAO ガオ
毎月27日発売

超豪華連載陣!!
麻宮騎亜　臣士れい　衣谷遊
沢田翔　柴田文明　堤芳貞
羽衣翔　真鍋譲治　迎夏生
夢来鳥ねむ　山本よしふみ　吉富昭仁

刊だっ!!

1/8創刊
超高感度パソコンゲーム情報誌
電撃王
毎月8日発売
最強企画満載!
特集:ソフトハウス'93帝都編
—全62社の新作情報すっぱ抜き!—
独占スクープ ○○○ IIIの全貌!!
豪華コミック付録「電撃玉」100ページ!!!

1/8創刊
高性能ゲームマガジン
電撃メガドライブ
奇数月8日発売
ぶ厚い2大付録
❶『3×3EYES』スペシャルファンブック
オリジナルグッズプレゼントつき
❷年末年始新作ソフトプレビュー
●「ラングリッサー」コミック
「ヴェルゼリアの使者」

イラスト/中野 豪

宣言 その1
毎月、満足いただける人気作家の話題作をお届けします。

宣言 その2
ファンタジー、人気ゲームのマンガ化etc.
注目ジャンルを読ませます。

宣言 その3
GAO!、電撃王etc.
電撃ファミリー5誌の人気作がラインナップです。

そして第1弾!
12月24日発売

Dengeki Comics
フォーチュン・クエスト
❶
夢のなかの王女
comic 迎 夏生
story 深沢美潮
A5判 定価980円(税込)

Dengeki Comics
ローンナイト2
❶
吉富昭仁
B6判 定価560円(税込)

Dengeki Comics発進!!

発行
メディアワークス
内容のご質問は、03-5276-2433
発売
主婦の友社
ご注文は、03-3294-1131

電撃PCエンジン
電撃創刊。
創刊号
12月26日
発売
エンジン全開のアクティブゲームマガジン
電撃PCエンジン
別冊付録：パーフェクトレビューコレクション（'92年発売PCエンジンソフトのすべて）　付録ポスター：『卒業』オリジナル描きおろしポスター　特報：ラングリッサー、ムーンライトレディ、メタルエンジェル　攻略：ドラゴンスレイヤーII、サークI・II、グラディウスII、ブライII、宇宙戦艦ヤマト ほか　新作：モンスターメーカー、コットン、卒業、信長の野望、ドラゴンナイトIII　ほか
定価490円
発行／メディアワークス
発売／主婦の友社
●photo by MOTONOBU SATOH (SEKAI BUNKA PHOTO)
●illustration by AKIRA SASAKI (TONG KING SHOW)

©1989、1993 T&E SOFT
POLYSYS
Integrated 3D SP Ver.2.0a
このマークはT&E SOFTの商標です。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

■スーパーファミコンソフト8M＋バッテリーバックアップ

予定価格9,800円（税別）

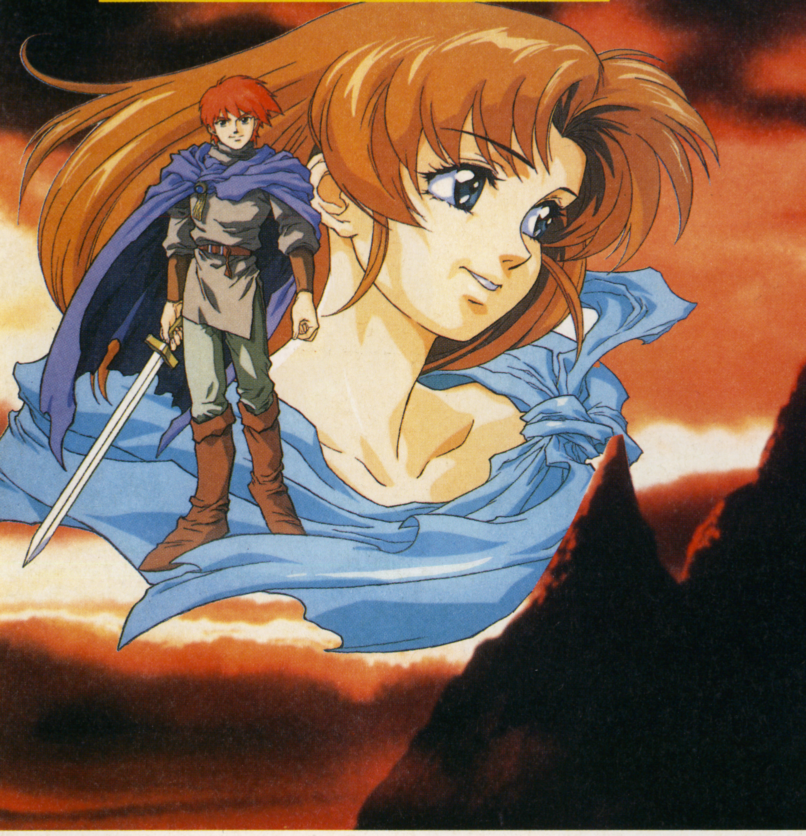
来春
発売予定

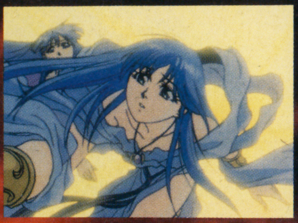
株式会社　ティーアンドイーソフト

ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757
T&Eソフト情報052-776-8500（テレフォンサービス）

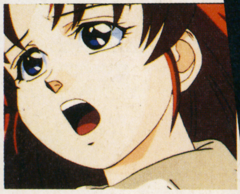
OVA イース Times

新たな感動が、いま生まれる…OVA『イースII』、ついにリリース!





ファルコムファン待望のOVA『イースII』第1巻が12月16日、ついにリリースされた。『電撃』では本誌と時を同じくしてデビューしたこのOVAの全面支援を決定。来年6月の最終巻発売まで、製作レポートなどをまじえてさまざまな情報をお届けするぞ。



実力派スタッフに支えられ『イース』が新たによみがえる

発売から数年経った今でも、ファンタジーRPGファンから熱狂的な支持を受けている日本ファルコムの『イース』。この名作シリーズの中でも特に人気の高い『イースII』のストーリーをビデオ化したのが『イース　天空の神殿　アドル=クリスティンの冒険』だ。

発売中の第1巻「失楽園」は、ダームの塔でダルク=ファクトを倒したアドルが、レアとフィーナの二人の女神に導かれ天空の島イースへと飛翔するところから始まる。そこで彼が見たのは魔物にいけにえを捧げることで、かろうじて日々の平安を保っている人々。地上からきた異邦人として絶望と孤独に悩まされるアドルだが、少女リリアとの出会い、魔物との戦いを通じて次第に自分の運命を切り開いていく。果たしてイースに平和は訪れるのか?

ゲームをプレイした人にとってはおなじみのストーリーだと思うが、OVA版はゲームでは得られない新たな感動や魅力が満載されている。特にリリアに関しては、ゲーム版よりもキャラクターの役割が強調され、さらに興味深い存在になっているのがうれしい。大人気声優、草尾毅さんによるアドルの声もこの作品にぴったりマッチ。西村博之さんのキャラデザインも各キャラクターの性格を見事に反映したものに仕上がっている。イースファンならずとも注目しておきたいこのOVA、第2巻の発売は来年2月の予定。まだ第1巻を見ていない人は、この年末年始のうちにチェックしておこう。

CAST

アドル…草尾 毅	アスタル…難波圭一
リリア…三石琴乃	バノア…横尾まり
フィーナ…高山みなみ	長 老…麦人
レア…本多知恵子	ファクト…森 功至
サダ…辻谷耕史	ナレーション…玄田哲章

STAFF

脚本…千葉克彦
キャラクターデザイン…西村博之
絵コンテ/監督…渡部高志
音楽…Falcom Sound Team J.D.K.
製作…東京キッズ

イース　天空の神殿 アドル=クリスティンの冒険

VIDEO & LD

セルビデオ(角川書店)・LD(キングレコード)同時発売　各巻30分/カラー/ステレオ Hi Fi/定価各5,800円(税込)

第1巻「失楽園」…**発売中。第2巻**「世界果つるところ」…**2月24日発売予定。第3巻**「彷徨、そして迷走」…**4月21日発売予定。第4巻**「運命の流れる中で」…**6月23日発売予定。**キングレコード発売のセルビデオは上記予定より1か月遅れでリリース(**第1巻**…1月21日、**第2巻**…3月17日、**第3巻**…5月、**第4巻**…7月)。

 ©1992日本ファルコム、キングレコード、角川書店、角川メディア・オフィス

T&ESOFT
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
彼女はデビルズコースから帰らない。
Devil's Course
NEW 3D GOLF SIMULATION
Devil's Course™
誕生デビルズコース。
今度の3Dゴルフはハンパじゃない
©1989、1993 T&E SOFT
POLYSYS
Integrated 3D SP Ver.2.0a
このマークはT&E SOFTの商標です。
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
■スーパーファミコンソフト8M＋バッテリーバックアップ
予定価格9,800円（税別）
来春
発売予定
株式会社 ティーアンドイーソフト
ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757
T&Eソフト情報052-776-8500（テレフォンサービス）

NEW GAME 新作情報 FLASH

■メタルマックス2■

METAL MAX 2

斬新な世界観とシステムがウリの『メタルマックス』が、パワーアップしてSFCに登場だ。みがき抜かれた戦車システムは、ファンにとってはゾクゾクするほどのできばえだぞ!!

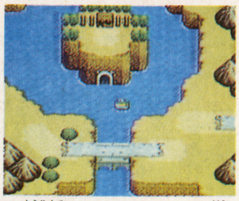
SFC	2月下旬予定		
	RPG	8M	Ⓑ
	データイースト		¥9,500

フリーシナリオが魅力の近未来RPGだ!

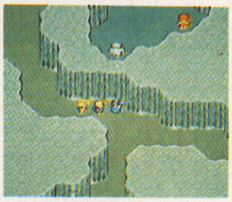
⬆よりよい戦車を手に入れて、りっぱなモンスターハンターになるのだ。

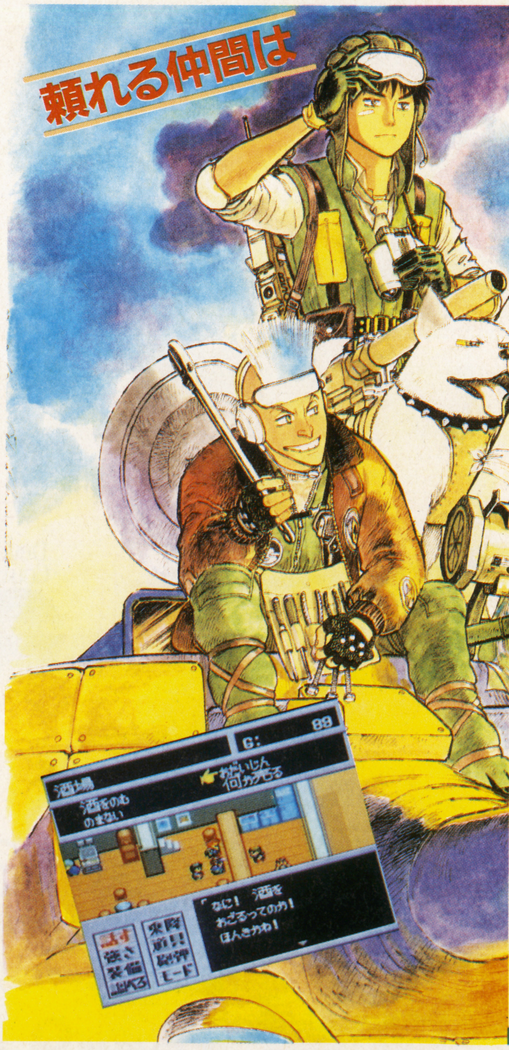
国家、秩序は存在せず、ただ力あるものが町と人を支配している近未来の地球。そんな弱肉強食の世界で生き抜くＲＰＧがこの『メタルマックス２』だ。前作と同じく、自由にゲームの展開を決められるフリーシナリオシステムは健在。アイテムがなければ進めないとか、モンスターを倒さないと進めないといった、ストーリーの足かせはひとつもないのだ。おまけにこのゲーム最大のウリである、戦車システムも前作より充実。自分だけのオリジナル戦車も設計できるようになったし、揚陸艇に乗り込んでの水上戦もある。この世界にモンスターハンターとして生まれたキミが、どう活躍するか見モノだ！

水上戦もアリ


⬆揚陸艇で川を探検。あの洞窟には何がある？

ダンジョンは!?


⬆ダンジョンを冒険中。向こうの人は何を知っている？



FC版『メタルマックス』はこんなゲームだ!!

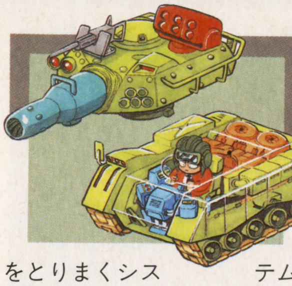
ＦＣ版もやはり、戦車システムとフリーシナリオをウリにしたＲＰＧだった。稼いだ賞金で自分の部屋を飾ったりできたのだ。

⬇こーんなサイバーな敵。今でも斬新！

⬆荒廃した町並みが痛々しい。

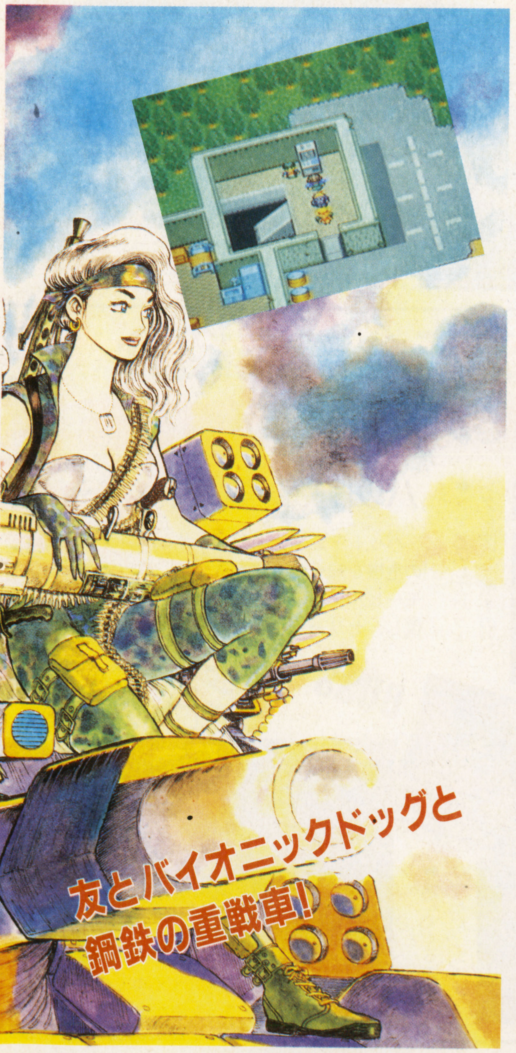
⬇お店で家具を買いそろえ、部屋を飾れた。

©1992 CREA-TECH／DATA EAST CORP.



『MM2(メタルマックス)』ならではの個性的システムがいっぱい!!

世界観が独特なら、主人公をとりまくシステムだって個性的。命をかけたバトルから息抜きのお遊びシステムまで『メタルマックス２』らしさがヒシヒシと感じられる。右に上げたもの以外にも、特定のモンスターを倒したときに得られる賞金がアップする重点週間制度とか、沈没(ちんぼつ)した揚陸艇(ようりくてい)を引き上げるサルベージ会社がある。さらに敵ミサイルを迎撃(げいげき)する新兵器パトリオットの登場とか、ペットをかうなど、ありきたりのＲＰＧでは考えられないようなシステムがいっぱいなのだ！



お店

戦車をチューンアップさせる改造屋、情報収集に欠かせない酒場、麻痺(まひ)を治すマッサージ師、？のおつまみ女などがキミを待つ！

⬇ひと口に改造といってもいろんな方法がある。どうする？

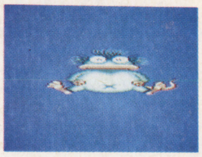
⬆宿は泊まる部屋によって回復率が違うのだ。

バラエティシステム

ひまつぶし、ムダ遣(づか)いのためのシステムが組み込まれているのも自由度の高い『ＭＭ２』ならでは。キミはどんなムダ遣(づか)いをする？

⬆これは「戦車でバンバン」というサブゲーム。ＲＰＧの息抜きにはピッタリだ。

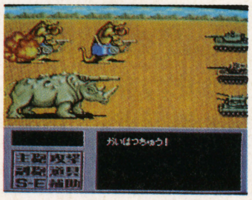
⬇これは金食い虫といって、お金を与えるとどんどん成長していく。ペットとして育ててみよう。



バトル

バトルはＲＰＧにおける重要な要素。写真を見ての通り、キャラクターのでかいハデな戦闘シーンが用意されている。ここでドンパチやるワケだが、敵となるのは主人公の両親を殺したバイアス・グラップラー軍団の連中だ。もちろんザコもいれば幹部クラスのヤツもいる。彼らがどうストーリーにからむのかも見ものだぞ。

⬅装甲車に対して肉弾戦。がんばれ！



➡動物をアレンジしたモンスター。かわいそう？

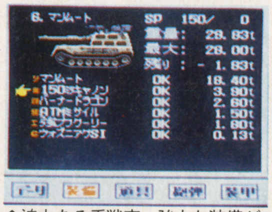
モンスターの中には指名手配を受けているヤツがいて、そいつを倒すと高額の賞金をもらえるのだ。

戦車

主人公が乗り込んで戦うのがこの戦車だ。ひと口に戦車といっても、バギータイプから重戦車までいろんなタイプがある。これらをどうパワーアップさせるかはキミの腕しだいだ！

⬆バギーも主砲をつければ立派な戦車となる。装甲が心配だが……。

⬆こちらは左のバギーと同じものだが、装備しているものが違うぞ。



⬆迫力ある重戦車。強力な装備が可能の頼れるヤツだ。

⬆マンムートよりは軽量だが使いがってのいい戦車だぞ。

戦車にはこんな装備が

主砲 戦車のメインとなる武器。強力だが弾数(だんすう)に制限アリ。いろんな効果を持つ特殊弾(とくしゅだん)も撃(う)てる。

副砲 威力(いりょく)は主砲より落ちるが、弾数に制限がない。機銃、バルカンなど種類も豊富だ。

S-E スペシャル・イクイップメントといい主砲より効果的に攻撃できる武器。お値段は高い。

エンジン 戦車の積載(せきさい)重量に影響する。いいエンジンを持つ戦車ほど、強く重い武器が装備可能。

Cユニット コンピュータユニットは、戦車を走らせるのに必要。いいユニットは戦闘の回避率(かいひりつ)が高い。

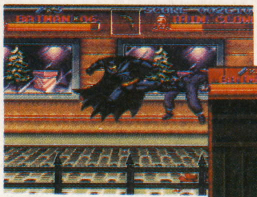
バットマン リターンズ
BATMAN RETURNS

アメリカン・コミックのスーパーヒーロー"バットマン"が大迫力のACTで"リターンズ"した。寒い冬もこれで熱くなれそうだ。

SFC	2月26日発売	
ACT	8M	——
コナミ		¥8,800

今度の敵は季節にピッタリの怪人ザ・ペンギンなのだ

'92年の夏に公開された「バットマン・リターンズ」が痛快なＡＣＴに。怪人ザ・ペンギンの手により危機に陥ったゴッサム・シティ。都市の平和を守れと、愛車バット・モービルのエンジンが唸る。さあ、バットマンの出動だ。



⬇武器を使ってこんなアクションも。

⬆これだけ大きいのに気持ちよく動くバットマン。

⬆愛車バット・モービルでのカーアクション。群がる敵を跳ねとばして進むのだ。

オープニングの美しさは映画そのまま!

襲いかかる強敵! 前半3ステージを紹介

敵との激しいバトル、いやらしいトラップ、そしてスピード感いっぱいの３Ｄカーアクション。全７ステージ、手に汗握るスリリングな場面の連続だ。

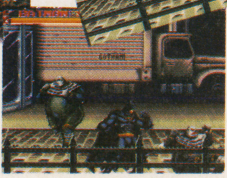
SCENE 1 GO BATMAN GO!

⬅ジャンプしてバットラングを使い、倒すのだ。

バットマン登場!

バット・シグナルでゴッサム・シティの危機を知ったバットマンは、バット・モービルで出動! ギャング団の一味を倒し、セリーナ・カイルを救出しよう。

CRASH!



⬆バイクの怪人が堂々登場。

⬅弾んでくるので避けづらい。

BOSS スタンガン・ピエロ

⬆回転しながら突っ込んでくるのでダメージを受けやすい。立った時が狙い目だ。

©BATMAN and all characters, logos and indicia are trademarks of DC comics／KONAMI ALL right reserved.

繰り出した技にホレボレ、究極のアクションは芸術だ

流れるような連続技、痛快な必殺技。バットマンの繰り出す多彩なアクションには思わず目が奪われっぱなしなのだ。各種アイテムを使った攻撃も可能で、敵を全滅させるような強力アイテムも登場してくるぞ。技やアイテムをうまく使いこなそう。

アイテム

スピアガン

⬅ブラ下がったり、跳んだりもできる。

バットラング

➡手裏剣のように使うバットラング。

パンチ

⬅連打すると連続パンチ攻撃。決まればキックを出すことも。

ジャンプ

⬆エスカレータでもジャンプ！

フライングボディプレス

➡かなり使えるワザだ。真上に跳ぶことも可能。

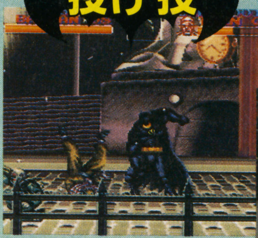
ジャンプキック

⬅ジャンプをしないとキックは出せない。

ポイント

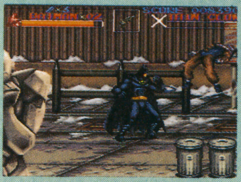
フライングボディプレスはジャンプキックと比べて、横に跳んだ時の滞空時間が長く攻撃範囲も広いのでかなり有効だ。

投げ技



⬅通常の投げ。敵が近くにいる場合などは、その方向に向かって投げつけよう。

⬅左右から敵にはさまれた時敵同士をガツンとぶつけろ！



⬆壁のある所では敵を壁にたたきつけることもできる。

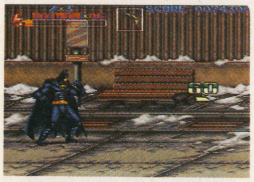
ポイント

投げ技の中で最も強力なのは、敵同士の頭をぶつけ合わせるワザだ。タイミングとポジションが決め手なので確実に出せるワザではないが、実戦プレイで会得してもらいたい。

SCENE 2　BATTLE IN GOTHAM CITY

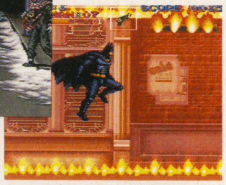
ゴッサムシティ

現市長を失脚させるため、怪人ペンギンが放った極悪ピエロ達がシティを破壊していく。打倒・ストロングマン！



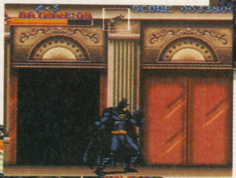
⬆ゴー・サインで先に進めるのだ。

⬆爆発物を持っている敵には注意しよう。



⬇突然あたりは火の海と化してしまう。

➡ピンを投げて攻撃してくるぞ。



➡エレベーターの到着。中には誰がいるのか!?

BOSS　入れ墨怪人

➡新聞を読んでいるのがボス。この粋な演出がニクイなあ。

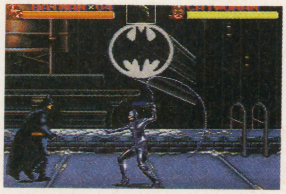
SCENE 3　CAT WOMAN

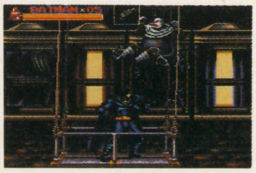
キャットウーマン

シュレックスデパートを爆破したキャットウーマン。バットマンは彼女を追ってビルを登り、いよいよ屋上へと追い詰めるのだが——。爆破により炎上するビルで、待ち受ける敵。炎をかいくぐって進め！

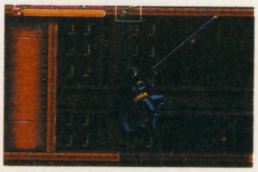
CUTIE

BOSS　キャット・ウーマン





⬅ゴンドラが上昇し、敵が飛び出してくる！



⬅下に落ちると、ステージの始めに戻される。

Nigel Mansell F1 CHALLENGE

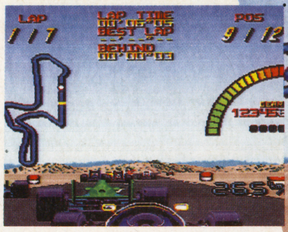
ナイジェル・マンセル F1チャレンジ

見ているだけで大きな興奮と感動を与えてくれるF１。しかしもし実際にマシンに乗り込んでサーキットを走ることができたら、こんなに素晴らしいことはない。

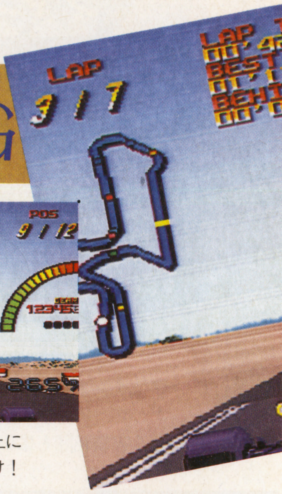
このゲームはそんな夢を、より現実のレースに近い形でかなえてくれる。なんたって、あのマンセルが監修したレースゲームなのだから！

SFC	3月発売予定		
	RCG	8M	P
	インフォコム		￥8,800

'92年のトップドライバーマンセルが監修したRCG



ＦＩを駆るトップドライバーの体に記憶されているマシンとスピードとコースの感覚。このＲＣＧはマンセルが監修しただけあって、現実のレース感覚に近い走りがシミュレートされている。しかも初心者にはマンセルがアドバイスをくれる親切なモードもあるのだ。彼を越えられるようガンバろう！

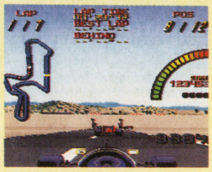


⬆スタート直後にコース上にあふれるマシン。ブチ抜け！

8つのモードがキミを待つ！

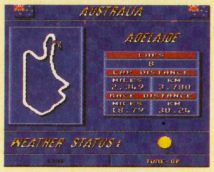
フルシーズン

全16戦を走り抜いてドライバーズポイントで総合優勝を争うモード。根気、体力、そしてテクニックが必要とされる過酷なモードなのだ。



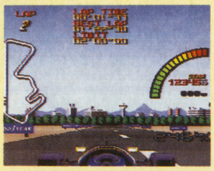
レースサーキット

好きなサーキットで１戦だけレースを楽しむモードだ。このモードで練習してから世界に挑戦するといい。でも逆に自信をなくさないように。



プラクティス

周回数が増えるにつれ、マシンの最高速が上がっていくモード。初めは低速で練習して、徐々に速度を上げていくわけだ。初心者はコレ。

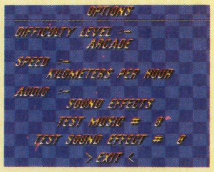


パスワード

フルシーズンモードはパスワードで継続可能。ただしまちがえると、たとえ後１戦で優勝だとしてもパアになるので注意して書き写そう。

オプション

ゲームの難易度を変えたり、ＢＧＭ、効果音を聴いたりするモード。レースのあいまの息抜きとして、楽しむのもいいんじゃないかな？

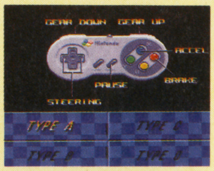


マンセル・アドバイス

ゲームのウリ。まずレース前にマンセルがコーチしてくれる。レース中も助言をくれ、レース後には採点表も出るのだ。キミは何点とれる？

コントロール

操作ボタンを４つのパターンから選択できる。コントローラを上下逆に持つ、左利き用の設定もある。好みの操作設定でチャレンジしょう。



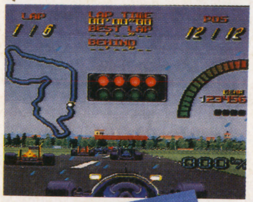
ネーム

ドライバーの名前を変更するモード。通常はマンセルとして登録されているが、自分の好きな名前に変えてプレイすることもできるぞ。

Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©N.I. INFOCOM SYSTEMS 1992 フォーミュラワン・ワールドチャンピオンシップ公式製品

4つのパーツのセッティングが勝利の分かれ目だ

テクニックだけでは速い男にはなれない。マシンの性能を充分に引き出すセッティングも考えなければならないのだ。セッティング項目は右の4種類。どれもマシンの基本となるもので、中でもタイヤは重要。ゲーム中では雨が降ることもあるので、スリックタイヤだけではつらい。必ずレインタイヤにはき替えよう。

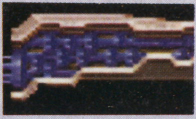


⬅この画面でスタート前にセッティング。よく考えよう。

エアロフォイル

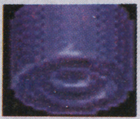
いわゆるダウンフォースを得るためのセッティング。強いほどグリップがよくなるがタイヤの消耗(しょうもう)が激しい。サーキットの種類にあわせて選択しよう。

ギア



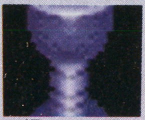
加速、最高速を決定するパーツ。加速と最高速は反比例するので、コースにあわせてどちらを強化するのがいいかよく考えよう。

タイヤ

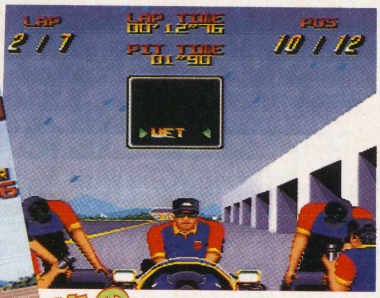


グリップ力に影響するが、周回を重ねる事で摩耗(まもう)する。ハードは長持ちするがグリップが悪く、ソフトはグリップは良いが消耗(しょうもう)が早い。レインタイヤもある。

トランスミッション



オートマチックとマニュアルの2種類。マニュアルは操作が難しく慣れた人向き。初心者は簡単なオートマチックでいこう。



⬆雨が降ってきたら、ピットインしてレインタイヤにチェンジすることも可能。

マンセル監修のコースの中で

世界のトップドライバーとどこまで争えるか?

世界の16コースを超リアルにシミュレート!

レースをする上でいちばん大切なのは、マシンの性能でもなければトップを争うライバルでもない。それらと自分をふくめた全てを飲み込んでしまう、16ものサーキットだ。その点このゲームは、全てのサーキットを隅から隅まで知りつくしているマンセルが実際の経験をふまえ、彼の目からみたサーキットを忠実に再現している。しかもそれだけじゃない。サーキットには、路面のアップダウン、トンネルもつけられているのだ。鈴鹿の立体交差はちゃんと坂を登るし、モナコのトンネルもドライバーの視界を奪(うば)う。そこまで忠実に作られたサーキットで、感動と栄光の世界一のドライバーを目指せ。

⬅世界を駆(か)け巡(めぐ)る全16戦。キミはこの舞台でどんな成績を残せるだろう。

モナコ

⬆モナコのトンネル。つい孤独を感じてしまう。

日本

⬇ここは鈴鹿のヘアピンだ。かなりきついので注意!

ブラジル

⬆ブラジルの連続カーブはリズミカルに。

メキシコ

➡カンバンに注目。実はここは上り坂。前が見にくい!

Exhaust Heat II

エキゾーストヒート
F1ドライバーへの軌跡

SFC	3月5日予定	
RCG	8M	Ⓑ
セタ		¥9,800

走る快感はトップクラスのエキサイティングRCGが装いも新たにカムバック。キミは再び世界を制覇できるか!?

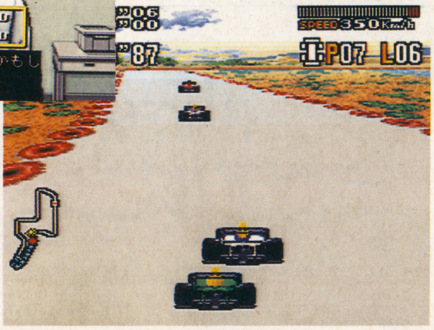
キミのドライビングテクはどこまで世界を震撼させるか!?

駆け抜ける爆音、勝利を祝うように舞うチェッカーフラッグ。スピードに憧れるレースファンなら知らない人はいない名作RCGが、再びSFCに登場する。今回はシステム、グラフィックが少し変更されて、疾走感とコーナーをクリアしたときの快感は前作以上！　独自に開発したカスタムチップを搭載したことで、自車をふくめてなんと26台のマシンが同時にコースを走ることが可能となった。８台だった前作と比べ、ライバルの増えた今回は激しいバトルが待っていそう。コースもすべてのランクに合わせると32コースと倍に増えて、プレイヤーを飽きさせることがない。再び世界一のドライバーを目指そうぜ！

⬅練習モードでは、好きなマシンを選択できるようになっているぞ。

⬅Ｆ１とはかけ離れたカオをしているこのオッサンは誰か？　実はパーツの開発をする研究所の所長なのだ。

⬇レーサーはすべて実名で登場。ウィリアムズのマンセルと競う手応え！



ステップ・アップ・マニュアル

マシンのチューンアップのしかたが、前作との大きな違い。すでに完成されたパーツを購入するのではなく、自分で研究所に開発を依頼してパーツを作るのだ。しかしお金がないと何にもできないわけだから、しっかり稼がないといつまでも上へ行けないぞ！

⬆トップを取るごとに、キミは一人前のレーサーに成長していくだろう。

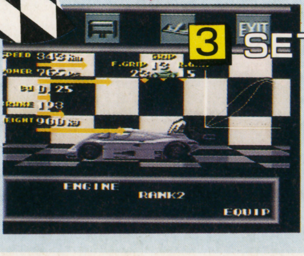
1 レースに参戦

まずはレースに参加。入賞順位に応じて賞金がもらえる仕組みになっている。

2 賞金でパーツを

稼いだ賞金で研究所にパーツの開発を依頼。いいのが欲しければお金をかけろ。

3 SETTING



そしてでき上がったパーツをマシンに取り付ける。パーツのランクは８まで。

4 コースを選べ

再びレースに挑戦だ！　このサイクルのくりかえしでマシンを速くしていく。

Licensed by FOCA to Fuji Television. ©SETA 1992

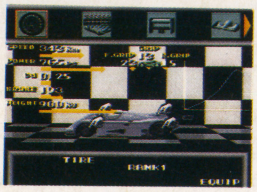
速い男にはさらに大きな舞台が待っている

今回の大きな特徴は、ドライバーとしてのスタートがＦＩからではないこと。プレイヤーは、グループＣ・Ｆ3000と順に経験を積み、勝者となって初めてＦＩという大舞台に挑戦できるのだ。ゲームでもレースの世界はあまくない！

⬆すべてのコースに勝者マークを輝かせると次のランクに進めるぞ。

GROUP C まずは小手調べの8レース

プロトタイプのレーシングカーに乗り込むことから、ドライバーとしてのサクセス・ストーリーが始まる。コースは８コースだが簡単なものばかりなので、練習気分でいこう。



⬆プロトタイプといえど、時速340㎞は軽く出る。ウイング関係にも気を配ろう。

⬆レースの後半はコーナーの多いコースが登場。テクをみがけ！

➡さあ、スタートだ！　ここで敗れるようならＦＩなんて夢のまた夢。

F3000 Ｆ1の壁に挑戦 気を抜くな！

グループＣですべてのコースを制覇したら、次はＦ3000に挑戦。コースはトリッキーなものが増え、ライバルマシンも気合いの入りかたが違う。しっかりパーツをそろえていかないと、いつまでたっても、ＦＩには乗れないぞ！

⬅Ｆ3000だってあまくない。気合い入れてセッティング！

⬇夜間コースもある。コースが見にくいぞ。

⬅天下御免のセタコースもあるぞ。

F1 走る芸術品をどこまでモノにできるか

そしてついに憧れのＦＩに挑戦だ！ここは今までと違い、実際のコースを模したコースで全16戦を走り抜き、ドライバーズポイントで優勝を争う。初めはベネトン、ベンチュリー、フットワークの３種類しか選べないが、いい成績を残せばマクラーレン、フェラーリ、ウィリアムズに移籍することもできるのだ。

⬆これはかの有名な鈴鹿のシケイン。うまくラインを取らないと激突するぞ！

⬆憧れのウィリアムズ！　セッティングにも力が入るよね。

⬅実在のコースで、いったいキミはどんな成績を残すのだろう。

ナムコットオープン

SFC	1月29日発売		
	SPG	8M	Ⓑ
	ナムコ		¥8,800

メーカーからの一言
『ナムコット』、『ナムコットオープン』はナムコの商標です。
（がんのすけ）

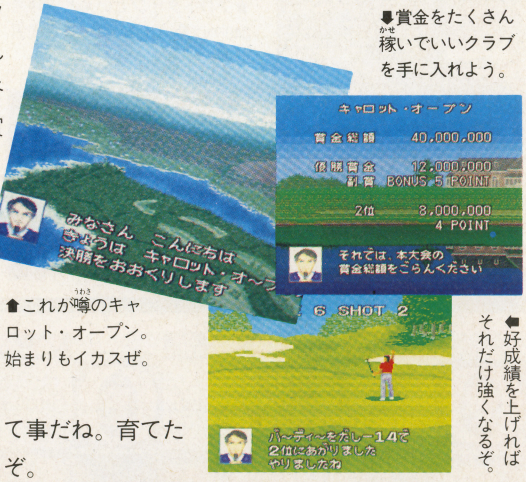
ゴルフゲームの老舗がバージョンアップして帰ってきた

3つのモードで遊べるゴルフだぞ。ラウンドプレイは最大4人で楽しめる短時間ゲームで、ストロークプレイ、マッチプレイ、ポイントゲーム、ベストボールマッチと4つ入り。コースの条件も設定できたりして友達と遊ぶのにピッタリだね。ツアーゴルフは賞金王をめざし5つの大会を勝ち抜く長丁場。練習モードではひそかに特訓もできちゃうぞ。

とどけスーパーショット!!

トーナメントに出場してスーパーキャラを育てよう

5つ大会を勝ち抜いて賞金王をめざすツアーゴルフ。初日の予選で10位までに入れば2日間の死闘が待ってるのだ。大会が終わるとトータルスコアで順位が決まり、賞金とボーナスポイントが貰える。ショップで良いクラブに買い換えて飛距離をアップさせよう。すべてのショートホールにある100万円プラスのホールインワン賞も狙えるようになるぞ。またボーナスポイントでパワー、技、運の3つのパラメータを上げてスーパーキャラを作ることもできる。レベルが上がるって事だね。育てたキャラはラウンドプレイモードでも使えるぞ。



⬇賞金をたくさん稼いでいいクラブを手に入れよう。

⬆これが噂のキャロット・オープン。始まりもイカスぜ。

⬅好成績を上げればそれだけ強くなるぞ。

これがウリだ!! ナント!! キャディさんが自由に選べちゃう

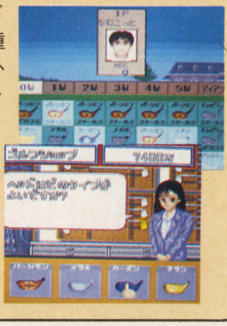
ラウンドプレイモードの設定はスゴイんだぞ。ナント8人の中からキャディさんを選べちゃうんだ。色っぽいミサエ、関西弁で鋭く突っ込むチエなど個性的。アドバイスもくれるぞ。

これがウリだ!! 練習が上達の近道だ

練習モードはゲームに登場する全18ホールを選んでホールの攻略やパター、ティーショットが練習できるのだ。1度ボールを置く所を決めればコンピュータが記憶して、同じ条件で何度でも練習できる。風、芝目なども設定できるから完璧なコース攻略が可能ってわけだね。

これがウリだ!! 賞金でスーパークラブを手に入れろ!!

ドライバー、ウッド5種類、アイアン3種類、シャフト3種類から選んで思い通りのクラブが作れちゃうぞ。パーシモンヘッドにボロンシャフトなど、自由自在に作れるから超飛距離のクラブなどができるんだ。あとは腕次第だね。



©(株)ナムコ

ポップン ツインビー

SFC	3月発売予定	
	STG	8M	――
	コナミ	価格未定

メーカーからの一言
とうとう出たな!! ツインビーじゃなくて、『ポップン ツインビー』が発売されるよーん♡

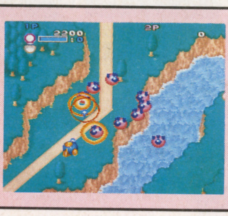
SFC版オリジナルのツインビーだ

アーケードで登場以来、ファミコンやPCエンジンで大人気のツインビーの新作だ。汎用(はんよう)お手伝いロボット「どんぐり部隊」を率い、世界征服をもくろむDr.マードックとおなじみツインビー、ウインビーが戦うぞ。舞台になるのはドングリ島や都会島などツインビーならではのポップなムードが漂う世界。敵だってカワイイ奴らバッカリだけど、攻撃は凶悪。あなどれないのだ。同時プレイやベルによるパワーアップなど、魅力いっぱいのSTGだ。

➡SFCになって色づかいもさらにポップに。

➡ここは都会島。カッコイイ夜の都会だ。

新攻撃も追加! 多彩な戦闘が魅力



➡これがピン攻撃。腕を飛ばしちゃうんだ。

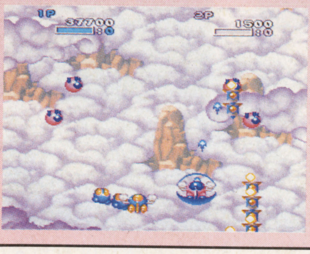
新攻撃

気合いを入れてパンチを放つパンチ攻撃。腕を敵に発射するピン攻撃なんかも。

通常のショット、バクダンにパンチ攻撃やピン攻撃なども加わってますますにぎやかな戦いが展開！ ベルのパワーアップも8つに増加され、楽しさもパワーアップ。

同時プレイ

やっぱり楽しいのが2人同時プレイ。通常攻撃はもちろん、ツインビーとウインビーがお互いを投げ合って攻撃したりもできちゃうのだ。ライフの受け渡しもできるから、お互いに助け合って進もう。



➡ウインビーを投げて攻撃してみました。

➡ぐるぐると振り回して投げる。強力!

ベルをとってパワーアップだーい

TWIN SHOT

白ベルでできるぞ。弾を同時に2発ずつ発射できるんだ。このくらいは欲しいよね。

3WAY

水色ベルだ。3方向に弾を撃つぞ。ツインよりコッチがイイ!? 後半はこれぐらいないとキツイよね。

分身

今回は、ツインビーの分身というより、グラディウスのオプションみたいな動きをする。緑のベルで。

バリア

ピンクのベルでバリアが張れる。新型立体バリアで以前より自機の動きがよく見えるようになったんだ。

ステージ1はドンブリ島で冒険だ

©KONAMI 1993

バトルテック

SFC	2月26日発売	
ACT	8M	Ⓑ
ビクター音産		¥9,800

メーカーからの一言
非常にハードなミッションも中にはあるけど、それを突破する戦法も必ずあるのだ。要研究！

父の敵"ダーク・ウィング"を壊滅せよ

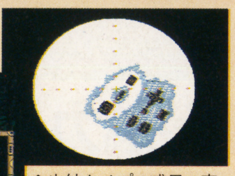
⬆コレが、主人公のトビー。つまりキミというワケ。意思が強そうだなぁ…。

冷酷無比な殺戮を繰り返す無国籍テロ軍団ダーク・ウィング。彼らにより、幼いころ父を殺され家族も失った孤独な主人公トビー・ストライカーは、固く復讐を誓い、22才になったとき行動を開始した……。トビーは、戦闘用ロボット「メック」に乗り、傭兵として契約を果たしていく。その報酬としてもらうお金で、より強いメックを手に入れて宿敵に立ち向かうのだ！

契約はよく考えて

契約任務には、保安・暴動鎮圧・討伐など8タイプあって、難易度の高いものほど報酬も多いのだ。また、任務地となる惑星には、砂漠惑星・氷結惑星などといったタイプがあり、コンディションに合ったメックを選ぶことが大切になってくるぞ。

⬇敵メックを捜し出し、全滅させるのが「保安」だ。



⬆氷結タイプの惑星。寒くて重力が小さいのだ。

メックをどんどんパワーアップさせろ！

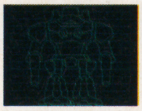
メックは、軽量・中量・重量・超重量の4タイプ。また、持っているメックを改良していくことも可能だ。つまり、それぞれの特性を活かしてオリジナルメックを造ることもできるワケだ。でも、メックの改良や、より強いメックを手に入れるにはお金が必要だぞ。

⬆ココでメックを修理したりするのだヨ。

バトルメック

▲ネキサスB(軽量)

▲ライジン(中量)



▲グランド・クルセーダー(重量)

▲ラブナロック(超重量)

バーで情報を入手し、ミッション契約をかわしたらいよいよバトルだ

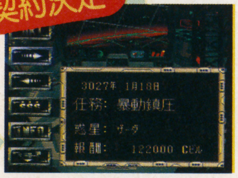
まずは、バーに行ってバーテンと話そう。意外な情報を入手することができるぞ。ひと通り話しを聞いたら、契約しよう。でも、契約は惑星情報をよく見てからだぞ。準備がすべて整ったら戦地へＧＯ！

情報収集

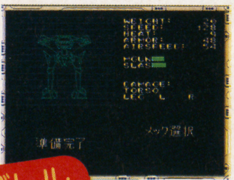
⬆話をよく聞いて。

契約決定

⬇バーの情報も思い出して選択しよう。

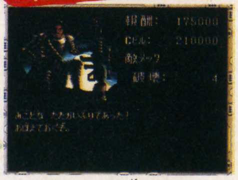


バトル



⬆メックの状態が、バッチリなら行くぜ！

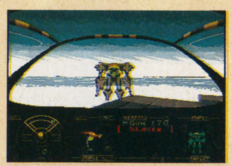
任務成功！



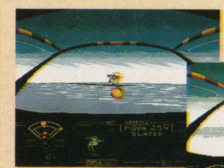
⬆わーいっ！ 誉められちゃった。こうやって確実に任務をクリアしていけば、復讐も夢じゃないぞ！

スリリングに展開するバトルは迫力だぞ！

バトルテックでは、自らがコックピットにいるような気分で、バトルが楽しめる。パネルをよく見て状況を判断しながら、敵機を倒していこう。それに練習モードもあるから、よく慣れてからバトルに臨むこともできるんだ。

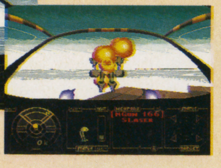


⬅各パネルを、よく見ながら戦おう！



⬆敵機発見！ 接近して攻撃するのだ！

⬇ダメージの大きい所を、集中攻撃だ！



⬆お見事っ！ この調子でどんどん敵を倒すんだ！

もし、任務に失敗すると…

一度バトルに入ると、もう引き返すことはできない。もし脱出したとしても、失敗とみなされてしまい、もちろん報酬はもらえない。手厳しい警告をうけ、自分の首も危なくなってしまうのだ。

⬅あぁ、情ない…メックも壊れてしまったし、お金もないし…トホホ…。

⬅また失敗してしまった。やっぱり現実は厳しいのだよ…うーん、悲しい。

キミは復讐を遂げることができるか!?

Ⓒ1993 Activision. All rights reserved. Battletech is a registered trademark of FASA Corporation. Ⓒ1993 Victor Musical Industries, Inc.

サーク

SFC	3月発売予定		
	A·RPG	12M	Ⓑ
	サンソフト		￥9,600

メーカーからの一言
パソコン版からの移植です。キャラがちょっぴり可愛くなって電撃デビュー。乞うご期待！

妖魔バドゥーの魂を封印し、美しい国ウェービスの平和を取り戻せ！

人間とモンスターが平和に共存している国、ウェービス。しかし、その平和が乱されようとしていた。250年前に封印されたはずの妖魔バドゥーの魂が蘇ってしまったのだ。邪悪な力からウェービスを救うために、国王は救援のメッセージをピクシーにたくし、主人公ラトクの元へと送ったのだった……。

⬅王様からのメッセージ。ここからラトクの冒険が始まるのだ。

➡おやっ？ 女の子が倒れているぞ。

⬆ケガをしているらしい。どこかで休ませてあげよう…。

数々の難問を解きバドゥーを倒せ

ピクシーは、戦神デュエルの末裔であるラトクだけがバドゥーを倒せるのだと伝える。それを知ったラトクはバドゥーを倒すために旅出つのだ。行く手を阻む敵をやっつけて人々を助けながらの冒険だ。妖魔を倒し、ウェービスに平和を取り戻せ!!

➡冒険の途中で困っている人がいたら助けてあげよう。

STORY

遥か昔、美しい国ウェービスを、凶悪な妖魔バドゥーが襲った。しかし、戦神デュエルの力によって、バドゥーの魂と肉体は封印されたのだ。再び平和の戻ったウェービスでは、人々とモンスターが仲よく生活を送っていたのだが…。

ショップアイテムも盛りだくさんだ

ショップには道具屋・武器屋・魔法屋・病院がある。武器と防具はレベルが上がるに従って、いいものが装備できるぞ。魔法屋では「魔法の巻物」を買ったり、装備しているアイテムに強化魔法をかけてもらうことができるんだ。病院へ行くと無料で体力を回復してもらえるよ。

➡ちゃんと魔法の説明もしてくれるのだ。

⬇ホラ、こんなふうに教えてくれるヨ。

フィールド上には敵がいっぱい！

アクションＲＰＧだから、当然フィールドに出れば敵がいっぱいなのだ。でも、弱い敵なら防御していればノーダメージでいられるぞ！ おまけに、少しずつヒットポイントも回復できちゃうんだ。それに「スルーモード」という、建物や洞窟の壁の裏側に隠れている人やモンスターが透けて見えるスグレ機能が付いてるよ！

➡迫りくる敵を上手くかわして突き進め！

⬅こんなところに宝箱。開けちゃおっかなぁ…。

➡後ろの建物も中が透けて見えるのかな？

Ⓒ1993 SUNSOFT Ⓒ1993 TOKAI ENGINEERING Ⓒ1988·1989 MICRO CABIN Corp.

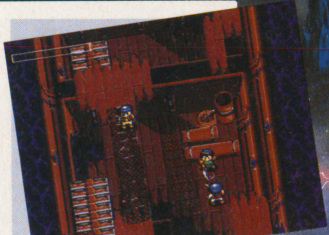
ノイギーア 海と風の鼓動

SFC	3月発売予定		
	A・RPG	12M	Ⓑ
	ウルフ・チーム		価格未定

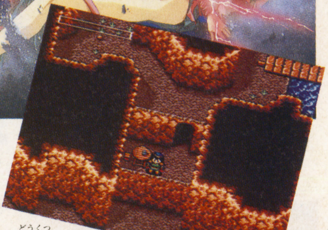
メーカーからの一言
高さの概念を取り入れた全く新しいタイプのゲームで、地形などを使ったパズル性も充実！

簡単操作のファンタジーアクションゲームなのだ！

操作を気にせずにプレイできる、『ゼルダの伝説』みたいな見下ろし型ＡＣＴゲーム。登場キャラには、跳ぶ・つかむ・投げるなど20種類ものアクションがあるが、それがボタンの簡単な組み合わせで操れるぞ。プレイヤーの能力に合わせて敵キャラのレベルを調節してくれるシステムも付いて、誰でも楽しめるゲームなんだ。



⬆Ⓨボタンだけで会話や剣での戦いができるんだ。

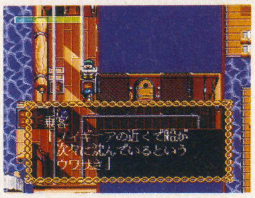


⬆洞窟はこんな風になってるぞ。

スタッフは超豪華だぞ！

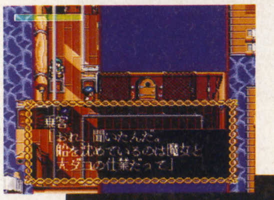
音楽プロデュースはナントＹＭＯの高橋幸宏氏だ！　そして「サイレントメビウス」の菊池通隆氏、森木靖泰氏がそれぞれイメージイラストとモンスターデザインで参加している。またコミック「浪人同心」原作の会川昇氏がストーリー監修をしているぞ。大期待だね。

STORY



⬆船じゅうが悪いウワサでもちきりだ。ノイギーアに何が……。

小国家マルドロールの一領地ノイギーア。その領海内で輸送船が消えてしまう事件がたて続けに起こった。巷では様々な噂が飛びかい、主人公デュークもまた、それを耳にしたひとりだった。彼は自由を求めて旅を続けていたのだが、実はノイギーアの王子なのだ。自国の異変を知ったデュークは、数年ぶりにノイギーアへ帰ろうと船に乗ったのだが…。

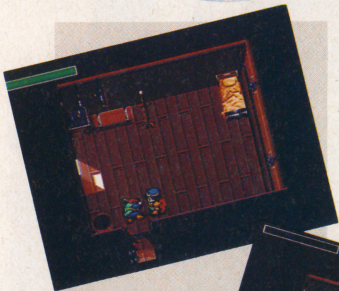


⬅船を沈めていた犯人って……!?

⬅砂浜に倒れるデューク。彼の船は……。

高さの概念がスリリングだいっ！

難破した船や洞窟の中などには、立体的なトラップがいっぱい隠されている。段差があって進めなかったり、通路が入り組んでいたりしてハラハラし、思いもしない所に敵が潜んでいてドキドキするぞ。さあ、移動にも攻撃にも役立つアイテムの鎖を駆使して突き進め！



⬆デュークが目覚めると船は異常な雰囲気。人が倒れているぞ！

⬆ウワサの大ダコ出現！うまく避けて進もう。

➡海賊が船客に襲いかかる。戦えるのはデュークしかいない。

⬇攻撃・移動に使えるスロウ・チェイン。

⬆鎖をうまく使って先に進もう！

⬅謎の敵が立ちふさがるっ！

ⒸWOLF TEAM

鋼鉄の騎士

SFC	2月19日発売		
	SLG	8M	Ⓑ Ⓜ
	アスミック		¥9,800

メーカーからの一言
画期的な新システム採用で待ち時間一切なし。高い自由度とRPG感覚で感情移入度は最高！

超リアル！の戦車戦がシンプルプレイで遊べるぞ!!

ドイツ機甲師団を操り

➡敵の首都モスクワを占領せよ。7つの都市を攻め落とせ！

⬅各戦車の搭乗員の性格も色々だ。勝ち気な奴もいる。

ソビエト軍を撃破せよ

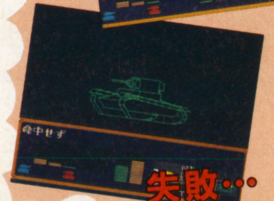
➡いいぞ！この調子で敵地に侵攻していこう。

パソコンで大人気のシミュレーションがスーパーファミコンに登場だ。ウリは何といってもリアルな戦闘。視界が設定されていて、味方戦車の視界に入った敵しか画面に現れないから待ち伏せや奇襲を想定した作戦を立てる必要があるのだ。しかも操作はシンプルでメンドクサイ事一切なし。思いっきり暴れて、敵軍勢をヒーヒー言わせちゃおうぜ！

搭乗員がレベルアップだ！

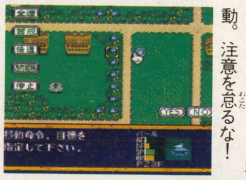
搭乗員は1マップを戦うごとに成績に応じて階級が上がる。命中率や連射率など射撃の腕も上がるぞ。また、初めは3号戦車F型だった戦車もパンサーやキングタイガーに乗りかえられるんだ。

➡敵戦車を撃破。何度やっても快感だ。

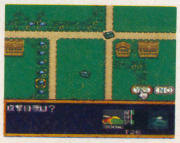


⬅距離が遠かったり、角度が悪いとこうなる。

3つのフェイズでOKなんだ



⬅目標地点を決めて移動。注意を怠るな！



➡敵の襲来！よく引きつけて攻撃。

操作は簡単。都市を防衛するか侵攻かを選択し、あとは移動・攻撃フェイズを操り返すだけなのだ。超高速思考ルーチン内蔵で待ち時間も一切ナシ。マウスを使えば操作性はさらにUP。

歴史をおさらい

1941年、ナチスドイツはソ連侵略を開始する。ソ連の敗北は目前まで迫ったが、通常より1か月も早く冬が訪れ、状況は一変。ソ連の新型戦車T－34は冬の戦闘向きに造られていて、厳しい寒さをものともしない。戦況は一進一退し、3年にも及ぶ戦いの末、ドイツが敗北したのだ。

イラストはあの松本零士だ！

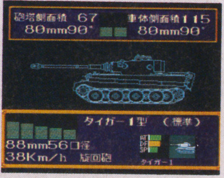
兵器を描かせたら日本一のマンガ家。「宇宙戦艦ヤマト」「銀河鉄道999」で有名だが、「戦場マンガシリーズ」など、渋い名作もあるのだ。独特の絵と詩情にあふれた作風で、ファンの多い作家だ。

卍 3号戦車F型

いちばん初めに乗る戦車だ。あまり強くないから、物陰に隠れながら敵を狙い撃ちしよう。まず防衛戦を選んで、もう少し良い戦車が開発されるのを待つのもよし、苦戦覚悟で侵攻するもよし。

★ T－34/85

ソビエト軍T－34シリーズの名作。タイガーⅠやパンサーに対抗するためT－34/76を改良、製作された。中戦車ながら85mm砲を装備、破壊力抜群の恐ろしい敵だぞ。タイガーで対抗しよう。



卍 タイガー1型

超強力な88mm砲を装備。分厚い装甲はちょっとやそっとの攻撃なんてへでもない。ナチスドイツの誇るタイガー重戦車シリーズの第1号だぞ。敵を蹴散らしてドンドン侵攻していこう。

★ KV1

T－34と並ぶソビエト軍の主力戦車。重装甲だから88mmクラスの大砲でないと倒すのが難しいしぶとい奴だ。待ち構えて集中放火で潰しちゃえ！ KV2になると152mm砲を装備してるが、これは76mm。

卍 キングタイガー

たぶん世界中で一番有名な怪物戦車だ。空襲で工場を焼かれ実際には485台しか生産されなかったが、ゲームではガンガン使える。終盤はコイツを全員に配備して無敵の機甲師団を作りあげよう。

30以上の戦車が登場！

©1993 ASMIK ©1991 GENERAL SUPPORT

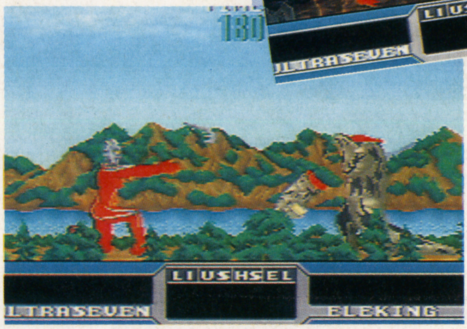
ウルトラセブン

SFC	春発売予定		
	ACT	8M	——
	バンダイ		¥8,800(予)

メーカーからの一言
お待たせしました。セブンがついにゲーム化。いまかいまかとの期待を裏切らないおもしろさ。

ウルトラ警備隊やカプセル怪獣も登場、楽しさパワーアップ

去年の4月に発売され、大人気だった『ウルトラマン』に、シリーズ第2弾が登場。今回も格闘ACTなんだけれど、大感動の新アイデアがいっぱい盛り込まれている。まず、ウルトラ警備隊が出動してセブンを援護してくれるってこと。ウルトラホーク1号が、α、β、Σ、に分離してそれぞれ爆撃するのだ。警備隊はボーナスステージでも横スクロールシューティングで楽しませてくれるぞ。そして忘れちゃいけないのがミクラスやウィンダムなどのカプセル怪獣。ボーナスステージで手に入れることができて、セブンの前に敵と戦わせることができるのだ。さらに、今回はなんと2人対戦モードが付いている。セブンと怪獣に分かれて、友だちと熱い勝負を展開しよう。



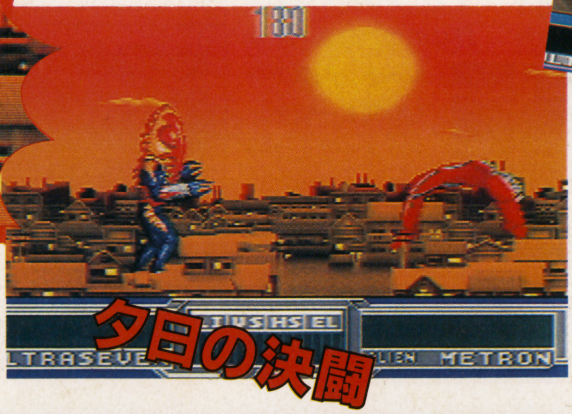
⬅最初の敵エレキング。比較的戦いやすいがシッポ攻撃は要注意！

懐かしの怪獣たちと世紀の対決だ！

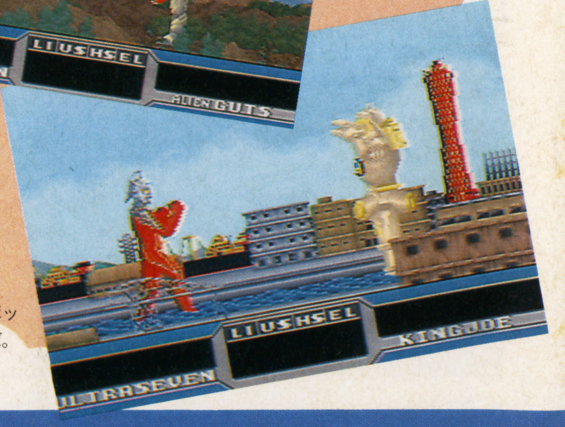
パンチ、キックなどの通常攻撃の他に、豊富な光線技も持っている。時間とともに増えていくエネルギーメーターに比例して、ラインビームやエメリウム光線など4種類の光線が使えるのだ。技も豊富で、フィニッシュの必殺技はそれぞれ怪獣によって違う。アイスラッガーやワイドショットなど、セブンならではの強力な技が炸裂（さくれつ）！　敵は、エレキングやメトロン星人、そしてキングジョーなど、テレビでも好敵手だった11体の強力な怪獣ばかりだ。湖や街、雪山など美しい背景の中、地球の平和を守るためボクらのウルトラセブンが大活躍するぞ！

⬆イカルス星人はテレポーテーションに気をつけろ！

⬆強敵宇宙人も登場。勝てるかセブン！



➡ステージ2はメトロン星人。あの名場面そのままで戦えるぞ。



➡最強ロボットも登場だ。楽しみ。

©円谷プロ ©BANDAI 1993

どらぼっちゃん 超魔界大戦

SFC	3月下旬発売		
	A・RPG	8M	Ⓑ
	ナグザット		¥8,800

メーカーからの一言
どらぼらり～んと登場のどらぼっちゃん。面白さは百点満点。一度プレイしてみてちょーだい。

魔界がたいへんだ～！ ガンバレどらぼっちゃん

➡最初のステージ、修業島ではアクションの練習をさせてくれる。

平和(？)な魔界が、悪神オオワルサーに征服された。ドラキュラの王子どらぼっちゃんは、魔界を守るため立ち上がる。マントやボウシを使うアタック攻撃や、カードを使う魔法攻撃など、コミカルだけど本格派のA・RPGの魅力がいっぱい。広大な魔界をかけ巡り、オオワルサーをやっつけろ。

魔法だって使えちゃう

敵と戦ってお金を貯めれば、魔法カードを手に入れることもできる。魔法カードは全部で15種類あって、直接攻撃や攻撃補助などバラエティ豊か。ステージが進めば必要になるはずだ。

⬅敵はカワイイけど強力だ。ナメてるとヒドイ目にあうぞ！

➡ダンジョンは仕掛けがイッパイ。注意して歩こう。

ゴキゲンな2つの装備

マント

マントを回転させて攻撃する。360度ダメージを与えられるから上手く使えば複数の敵を倒せるんだ。連続回転は強力だけど目が回って戦闘不能に。

➡回りすぎると目が回る～。

くらくら～らあ～

ボウシ

アイテムとして買いかえられる武器。飛ばして離れた所から攻撃できるのだ。4種類あって、蛇行したり特殊能力があったり、何かと頼れる便利な装備。

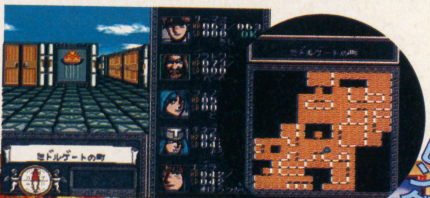
マイト&マジック BOOKⅡ

SFC	1月22日予定		
	RPG	8M	Ⓑ
	ロジーク		¥8,800

メーカーからの一言
パソコンゲームからの移植。システムを改良しているので、展開がスムーズになっているぞ。

パソコンの超大作3D・RPGが、ついにSFCに

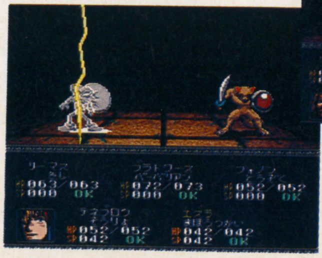
『マイト＆マジック』といえば、全４話からなる世界的に有名なパソコンゲーム。その第２話がＳＦＣにも登場する。基本的には３ＤのＲＰＧなんだけど、与えられたクエストを解くというのではなく、自分で選んだクエストを解いていくという自由度の高さが魅力。オートマッピング機能付きで親切設計なのもうれしいね。

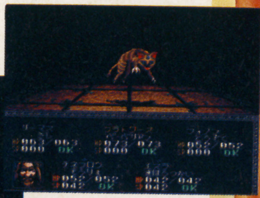


全ステージオートマッピング

手に汗握る迫力の戦闘シーン

全144種類のモンスターが、リアルに動くハデハデのバトルは圧巻！ ゾンビが両手を挙げて襲いかかってきたり、巨大なモンスターが武器で斬りつけてきたり。45種類もの魔法攻撃は、それぞれ美しいグラフィックで表現されていて、一見の価値あり。スリリングな戦いがキミを待つ！





⬆暗がりからモンスターが！

⬅雷の魔法。アニメーションがリアル。

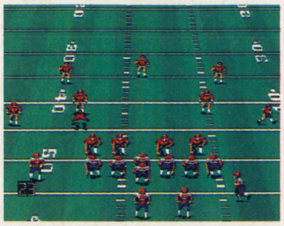
©1993 NAXAT SOFT／©RED ©1992 G.AMUSEMENTS CO.,LTD ©New World Computinng,INC. ©1992 STARCRAFT,INC.

プロフットボール'93

SFC	2月12日発売	
SPG	8M	——
E.A.ビクター	¥8,900	

メーカーからの一言
E.A.ビクター・スーファミ第1弾、プロフットボール'93をみんなよろしくね！

NFLの最新データで、本物指向のフットボールゲームだ



➡ビジュアルもリアルで本物の試合を観てるみたい。

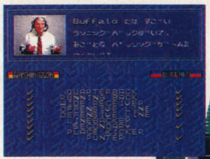
NFL'92年度のデータを採用した迫力満点のプロフットボールゲームの登場だ！　ゲームモードは5種類。先に得点した方が勝つワン・タッチダウンや、28チームが争うチャンピオンシップモード。また、過去の強豪(きょうごう)チームのトーナメントもあるぞ！

⬅失敗…。95ヤードも後退してしまった。負けるな！

TOUCH DOWN

カッコよく決めろ！

選べるチームは全部で40種類



⬅強いポジションには、✓マークがついているんだ。

➡作戦が成功すると、観客から大歓声が上がるぞ。

40種類もあるチームの中から好きなチームを選ぶと、各チームについて有名コーチ、ジョン・マッデンが解説してくれるぞ。チェックマークで相手の強いポジションを教えてくれたり、試合前にはチームレポートも見せてくれるのだ。

NBAバスケットボール ブルズVSブレイザーズ

SFC	2月26日発売	
SPG	8M	——
E.A.ビクター	¥8,900	

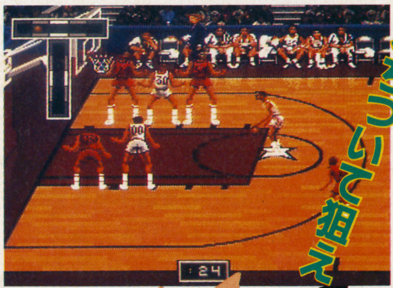
メーカーからの一言
てな訳で（笑）これが第2弾、NBAバスケです。ストリートの次はお茶の間（死語）だっ！

今、話題のNBAがやって来た!!!!

全米プロバスケットボール協会公認の全28チームを網羅(もうら)した本格的バスケットボールゲームだ！　各選手のオリジナル・ダンクやマーキー・シュートなども、本物そのままの迫力で再現されているぞ。また、インスタントリプレイ機能搭載(とうさい)により、巻き戻し・早送り・スロー再生など、ビデオ感覚でプレイを再生することもできるのだ。

⬆対戦メンバーはこうやって教えてくれる。キミの好きな選手がいるかな？

有名な選手がズラリ



➡チャンス!! フリースローはハズせないよね。

落ちついて狙え

ダンクシュートだ!!

⬅ホラ、まるで本物の試合を観戦しているような気分になるよね。

⬆試合中に活躍(かつやく)すると、こんな風に紹介してくれる。選手冥利(みょうり)に尽(つ)きるよね。

©1992 Electronic Arts

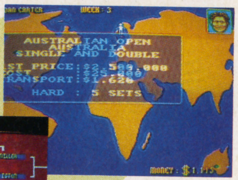
インターナショナルテニスツアー

SFC	3月発売予定		
	SPG	8M	Ⓑ
	マイクロワールド		¥8,900

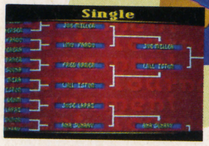
メーカーからの一言

多彩なモード！ 業界初の上下2分割画面彩用と斬新で抜群の欧州発本格派テニスゲームです。

プロテニス界のワールドチャンピオンを目指せ

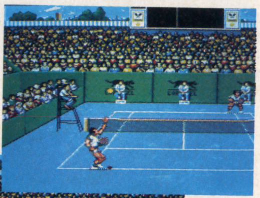


➡世界中の大会を制してトッププレイヤーになるのだ。

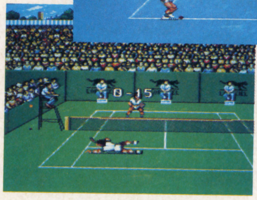


⬅気合いを入れて、最後まで勝ち進め！

今までにない、リアルなテニスゲームの登場だ！ このゲームでは、スポンサーをつけてチャンピオンシップに出場することができるという、本物のプロテニスプレイヤー気分が味わえるのだ。ラケットとテニスウェアを買い、トーナメントの登録をすませたら、いよいよ試合開始だ。成績がよければボーナスももらえるぞ！ がんばって勝ち進み、栄えあるデビスカップを手に入れるのだ！



➡緊張の一瞬だ！ よく狙って…。

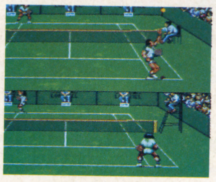


⬅あぁっ！ 残念。次は拾うぞ。

トレーニングモードも多彩

トレーニングは、5つコースが用意されている。マシンを相手に打ち返しの練習をしたり、コーチについて戦術の特訓を受けたりもできるのだ。苦手なところがある人は十分トレーニングして、練習試合で成果を見るのもいいかもしれないね。チャンピオン目指してファイト!!

いろいろなプレイが楽しめるぞ！



➡こんな画面でプレイできるのだ。熱い2P対戦になりそうだよね。

このゲームの魅力のひとつに、様々なオプション機能がある。イグジビションマッチでは、プレイヤー2人とコンピュータでの3人プレイができたりするのだ。また、プレイ中には、画面の表示法を変えたり、主審のところへ抗議しにいっちゃうモードもあるぞ。

ゲゲゲの鬼太郎 復活！天魔大王

SFC	2月発売予定		
	ACT	8M	Ⓟ
	バンダイ		¥8,800(予)

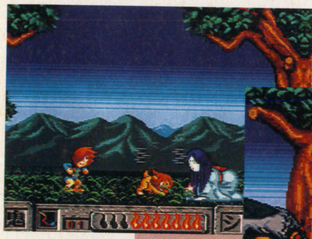
メーカーからの一言

水木しげる先生描き下ろしの最終ボスに会えるのは、ゲームをプレイした人だけの特権です。

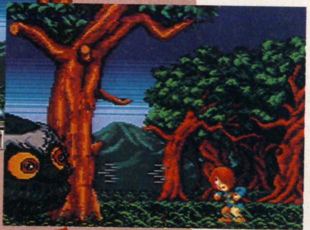
鬼太郎がスーパーファミコンにも登場だ

ファミコンでおなじみの鬼太郎がパワーアップしてやってくるぞ！ 今度の鬼太郎では、仲間と協力して敵をやっつけていくのだ。各章ごとに、仲間を選ぶこともでき、鬼太郎のアクションも細かく表現されているので、見てるだけでも楽しいぞ！

⬅鬼太郎の頭に妖怪アンテナが立った！ どんなヤツが来る!?



➡鬼太郎1人では、なかなかやっつけられないのだ。



⬅こんなところで負けられない！ 2人同時に攻撃だ。

力を合わせてがんばるぞ!!

➡さあ、未来へGO！ もうあとには戻れない。必ずみんなを助けるぞ!!

ストーリー

「1999年7月、鬼太郎処刑！」未来から来た手紙には、そう書いてあった…。差し出し人は、ユメコちゃん。1999年、謎の生命体により仲間の妖怪たちは裁判にかけられた上、鬼太郎も罠にはめられて、処刑されてしまうという…。鬼太郎は未来の自分と仲間を救うために、行く手を阻もうとする敵どもをやっつけて進み、未来へ通じる石臼へ飛び込むのだった！

©MICRO WORLD 1992 ©LORICIEL ©水木プロ・東映動画 ©BANDAI 1993

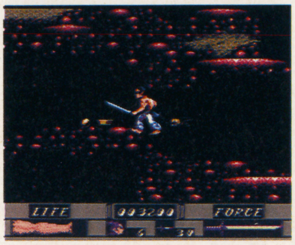
ファーストサムライ

SFC	3月中旬発売	
ACT	4M	——
ケムコ		¥8,000

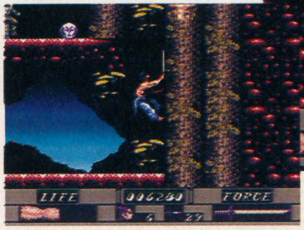
メーカーからの一言
日本のサムライが主人公なのにどこか不思議なムード。時空を超えた伝説の旅をお楽しみに！

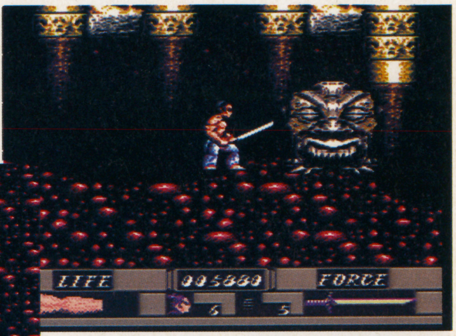
剣1本で邪悪な霊に立ち向かえ！

苦しい修業に耐えた者に与えられる「破霊(はりょう)の剣」。ファーストサムライの称号を受けた若者がその剣を手に、師匠(ししょう)のかたきを打つため悪霊を討伐(とうばつ)する旅に出る。ステージは全部で5つ。ザコキャラ、ボスキャラ入り乱れる世界の中を、己(おのれ)の技と「破霊(はりょう)の剣」を頼りに進んでいこう！


⬆戦いを助けるアイテムだ。取り逃すと苦しくなるぞ。

⬇特定の壁に張り付いて移動することもできる。




⬆こんなデカイ敵もいる。でもボスキャラじゃないから、なるべく体力は失いたくない。

パワーモンガー 魔将の謀略

SFC	3月中旬発売	
SLG	容量未定	M P
イマジニア		¥12,800

メーカーからの一言
今までの戦略シミュレーションを総決算したゲーム。それがこの『パワーモンガー』です。

パソコンで有名なリアルタイムSLG

戦略性の高いリアルタイムSLG。ゲームの中でプレイヤーは王となって、フィールド上にいる味方の人々にコマンドで命令を与え、敵の民を制圧するのが目的だ。食料や物資調達、兵員の確保など、コマンドは実に個性的なものばかり。マップも195と豊富で、キミの征服欲を満足させてくれること間違いなしの1本だ。

⬇おや、みんな輪を作って何をしてんの？ 実は敵に敗北して街を失ったところ。

⬆文明を発展させれば街もできる。でも人が多いと食料調達が大変。

EDONO牙

SFC	3月上旬発売	
ACT	8M	——
マイクロワールド		価格未定

メーカーからの一言
1面の超高速スクロールはなかなかのもの。ぜひ一度挑戦してみてね。

走る！ 斬る！ 痛快な横スクロールACTなのだ

西暦2050年の東京は犯罪が多発していた。「エドノキバ」は、荒廃した街の治安を維持するために結成された部隊だ。画面は強制の横スクロールで、目の前に立ちふさがる敵や障害物をよけたり倒したりしながら進むのだ。スクロールのスピードがかなりの速さなので、ちょっとのミスでも命とりになる。手に汗握る緊張感と迫力を体験できちゃうACTなのだ。

⬅強制スクロールだと狙いを定めにくいぞ。

⬅バイクに乗った敵も登場。まずバイクから破壊。

⬅これが1面のボス。強固なトレーラーを破壊！

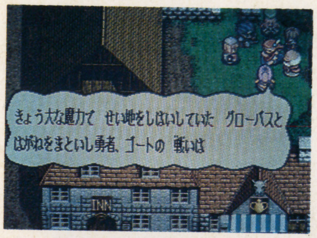
⬅2面からは敵の動きも違う。慎重にいこう。

© 1992 VIVID IMAGE／© 1993 KEMCO. © Copyright © Bullfrog Productions Ltd. 1990／1993 Licenced from Electronic Arts. SUPER FAMICOM version by Bullfrog Productions Ltd.
© TELENET JAPAN／マイクロワールド

アルバートオデッセイ

SFC 3月発売予定 | サンソフト | S・RPG | ¥9,600

壮大なストーリー 迫力の戦闘



⬅町や村では、買い物をしたり宿屋に泊ったりもできる。

➡フィールド上ではすっかりSLG。戦略も必要なのだ。

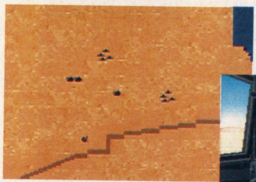
勇者アルバートと悪の大魔導師オズワルドの水晶をめぐる壮大な冒険ファンタジー。町や村ではRPG、戦闘はSLGという、2つの魅力をミックスした斬新なシステムが楽しい。美しいグラフィックや派手な演出も一見の価値あり。

スーパーバトルタンク

SFC 3月上旬発売 | パック・イン・ビデオ | ACT | 価格未定

手に汗握るタンクバトル

鋼鉄の戦車に乗り込んで、敵部隊と戦う3DACT。上官から与えられた10のミッションを忠実にこなし、敵、味方にキミの勇名をとどろかせよう。実際に戦車の中にいる視点から見たバトルフィールドは臨場感バッチリ！



⬆マップを見ながら敵を目指せ。

⬇接近したら3Dバトル！ 負けるな！

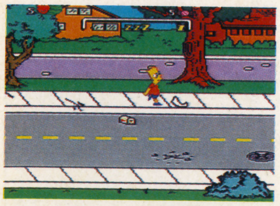
⬆そして破壊！ 耐久力があるので根気が大切。

バートの不思議な夢の大冒険

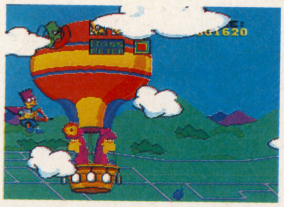
SFC 2月下旬発売 | アクレイムジャパン | ACT | ¥8,800(予)

アメコミ調の個性派ACT

日本でもおなじみのシンプソンズが主役のACT。宿題を目の前にしたバート君は、睡魔に襲われ夢の中に誘い込まれてしまった。そこで彼を待っていたのは、ポストや楽器が動き出す不思議な世界。敵にやられないようにレポート用紙を集めていかないと、宿題が完成せず家族に怒られちゃうぞ！



⬅おっと、レポート用紙みっけ。これを取ると？



⬅他の夢の中に行ける。ここではバートマン！

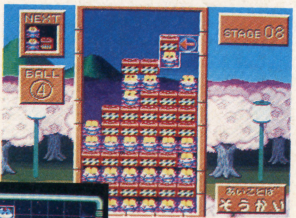
コズモギャング・ザ・パズル

SFC 2月26日発売 | ナムコ | PZG | ¥7,900

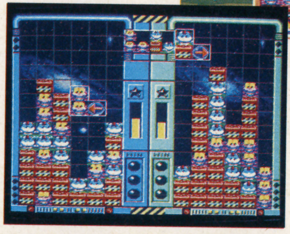
今度はPZGでのコズモです！

アーケードで登場したばかりのコズモギャングのPZGが、早くもSFCに移植される。ルールは簡単で、上から落ちてくるコズモ、ブロック、ボールで構成されるL字型ブロックを回転させ、組み合わせて消していく。

もちろん2人プレイの対戦も可能なのだ。



⬆モードは3つ。詰め将棋感覚で楽しめるのが、この100面モード。



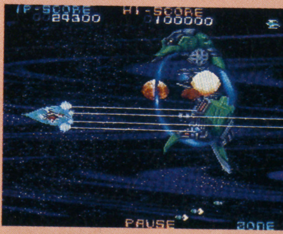
⬅消したコズモを、相手に送ってジャマするVSモード。

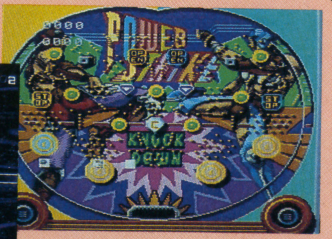
最速情報 SUPER FLASH

このコーナーはとびきりの超新作を紹介していくコーナー。今回はタイトーの『ダライアスⅢ』が飛び込んできた。自機のショットやボムのレベルを上げるパワーバランスシステムが導入され、楽しさも倍増。発売日、価格は未定。

KSSからは『パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!』の写真が公開された。パチンコとスロットの両方が遊べるのだ。さらにゲームならではのパチンコでの2人対戦なんてモードもついている。5月発売予定、価格は¥9,800。

⬇『ダライアスⅢ』。レベルを上げればこんな攻撃も可能なのだ。





⬆これが2人対戦のパチンコ。左右に別れて得点を競い合う。

© SUNSOFT 1993 © 1992 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. © 1992 エレクトロ・ブレイン・コーポレーション・ジャパン株式会社 The Simpsons™ & © 1991 Twentieth Century Fox Films Carp. All Rights Resrved. Krusty's Fun House™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. ©㈱ナムコ

SUPER FAMICOM 新作発売

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
12月25日(金)	哭きの竜 麻雀飛翔伝	ETC	¥9,800	I・G・S	B
12月25日(金)	大爆笑 人生劇場	ETC	¥8,500	タイトー	
12月25日(金)	テクモ スーパーNBAバスケットボール	SPG	¥8,900	テクモ	B
12月25日(金)	スーパーバレーII	SPG	¥8,900	ビデオシステム	B
12月25日(金)	スーパーファイヤープロレスリング2	SPG	¥8,500	ヒューマン	P
12月25日(金)	らんま1/2 爆烈乱闘篇	ACT	¥9,600	メサイヤ	
12月28日(月)	史上最強のクイズ王決定戦スーパー	ETC	¥8,900	ヨネザワPR21	
1月3日(日)	ELFARIA	RPG	¥9,500	ハドソン	B
1月8日(金)	エイリアンVSプレデター	ACT	¥9,800	I・G・S	
1月14日(木)	BURAI 八玉の勇士伝説	RPG	¥9,800	I・G・S	B
1月16日(土)	ヨーロッパ戦線	SLG	¥12,800	光栄	B
1月21日(木)	負けるな!魔剣道	ACT	¥8,800(込)	DATAMポリスター	P
1月22日(金)	ポピュラス2	S・RPG	¥9,800	イマジニア	P M
1月22日(金)	ドラゴンズ・アース	SLG	¥8,500(予)	ヒューマン	P
1月22日(金)	うしおととら	ACT	¥8,800(予)	ユタカ・バンダイ	
1月22日(予)	マイト&マジック BOOKII	RPG	¥8,800	ロジーク	B
1月29日(金)	クリスティーワールド	PZG	¥8,000	アクレイムジャパン	P
1月29日(金)	ナムコットオープン	SPG	¥8,800	ナムコ	B
1月29日(金)	スーパー倉庫番	PZG	¥7,800(予)	パック・イン・ビデオ	M
1月29日(金)	スーパーQ*bert	PZG	¥7,000	バップ	
1月29日(予)	スーパービックリマン VSバイオ悪魔	ACT	¥7,800(予)	ベック	
1月29日(金)	ワールドクラスラグビー	SPG	¥7,900	ミサワエンターテイメント	B
1月29日(金)	信長公記	SLG	¥12,500(予)	やのまん	B
2月12日(金)	プロフットボール'93	SPG	¥8,900	EAビクター	
2月19日(金)	鋼鉄の騎士	SLG	¥9,800	アスミック	B
2月19日(金)	ドラえもん のび太と妖精の国	ACT	¥8,000	エポック社	P
2月19日(金)	雀闘士 銅鑼王	ETC	¥8,900	パウ	
2月21日(日)	スターフォックス	STG	¥9,800(込)	任天堂	
2月26日(金)	NBAバスケットボール ブルズVSブレイザーズ	SPG	¥8,900	EAビクター	
2月26日(金)	リーディングカンパニー	SLG	¥12,800	光栄	B
2月26日(金)	バットマンリターンズ	ACT	¥8,800	コナミ	
2月26日(金)	コズモギャング・ザ・パズル	PZG	¥7,900	ナムコ	P
2月26日(金)	バトルテック	ACT	¥9,800	ビクター音産	
2月中旬	F-1 GRAND PRIX PART II	RCG	¥9,800	ビデオシステム	B
2月下旬	SIM ANT	SLG	¥12,800	イマジニア	B M
2月下旬	メタルマックス2	RPG	¥9,500	データイースト	B
2月下旬	ウォーリーを探せ!	ETC	¥9,500	トミー	B
2月下旬	モノポリー	ETC	¥9,700	トミー	B
2月予定	バードの不思議な夢の大冒険	PZG	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	
2月予定	天舞スピリッツ	SLG	価格未定	ウルフ・チーム	B M
2月予定	織田信長 覇王の軍団	SLG	¥9,500(予)	エンジェル	B
2月予定	ゲゲゲの鬼太郎 復活!天魔大王	ACT	¥8,800(予)	バンダイ	P
3月5日(金)	エキゾースト・ヒート F1ドライバーへの軌跡	RCG	¥9,800	セタ	B
3月5日(予)	イーハ・トーヴォ物語	AVG	¥9,700	ヘクト	P
3月12日(金)	伝説のオウガバトル	SLG	¥9,600	クエスト	B
3月12日(金)	2020年スーパーベースボール	SPG	¥8,900	ケイ・アミューズメント	P
3月19日(金)	デュアル オーブ	RPG	¥9,700	アイマックス	B
3月19日(金)	ジャングルウォーズ2 古代魔法アティモスの謎	RPG	¥9,500	ポニーキャニオン	B
3月26日(金)	ヨッシーのクッキー	PZG	¥7,200	BPS	
3月上旬	スーパーバトルタンク	ACT	価格未定	パック・イン・ビデオ	
3月上旬	EDONO牙	ACT	価格未定	マイクロワールド	

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
3月中旬	パワーモンガー 魔将の謀略	SLG	¥12,800	イマジニア	P M
3月中旬	ファーストサムライ	ACT	¥8,000	ケムコ	
3月中旬	スーパー ダンク スター	SPG	¥7,900	サミー	
3月下旬	ブルースブラザーズ	ACT	¥8,300	ケムコ	
3月下旬	碧き狼と白き牝鹿 元朝秘史	SLG	価格未定	光栄	B
3月下旬	怒りの要塞	STG	¥8,700	ジャレコ	
3月下旬	デッド・ダンス	ACT	¥9,700	ジャレコ	P
3月下旬	USA ICE HOCKEY	SPG	¥9,000	ジャレコ	B
3月下旬	闘牌伝	ETC	¥8,900	ビデオシステム	
3月予定	お茶の間伝説	ETC	¥9,800	I・G・S	B
3月予定	鉄道王 レールロードタイクーン	SLG	¥12,800	I・G・S	B
3月予定	スーパーエアダイバー	SLG	価格未定	アスミック	B
3月予定	バイオメタル	STG	¥8,900	アテナ	
3月予定	ナイジェル・マンセル F1チャレンジ'92	RCG	¥8,800	インフォコム	P
3月予定	デバステイター	ACT	価格未定	ウルフ・チーム	
3月予定	ノイギーア	A・RPG	価格未定	ウルフ・チーム	B
3月予定	スーパーチャイニーズワールド2	A・RPG	¥8,800(予)	カルチャーブレーン	B
3月予定	飛龍の拳スペシャル	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	P
	スーパーファイティングウォーズ(仮称)				
3月予定	NFLフットボール	SPG	¥8,800(予)	コナミ	
3月予定	ポップン ツインビー	STG	価格未定	コナミ	
3月予定	ジョジョの奇妙な冒険	RPG	¥9,500(予)	コブラチーム	B
3月予定	TRIFF 大西部アニマルの秘密	SLG	価格未定	サイクロン	B
3月予定	アルバートオデッセイ	S・RPG	¥9,600	サンソフト	B
3月予定	サーク	A・RPG	¥9,600	サンソフト	B
3月予定	シルヴァ・サーガ2	RPG	¥9,500	セタ	B
3月予定	デビルズコース	SPG	¥9,800	T&Eソフト	B
3月予定	つっぱり大相撲 立身出世編	SPG	¥9,000(予)	テクモ	B
3月予定	ザ・ソードマニアック	ACT	価格未定	東芝EMI	
3月予定	どらぼっちゃん 超魔大戦	RPG	価格未定	ナグザット	B
3月予定	コスモポリス ギャリバン	ACT	価格未定	日本物産	
3月予定	神聖紀オデッセリア	RPG	価格未定	ビック東海	B
3月予定	セプテントリオン	ACT	¥8,500(予)	ヒューマン	
3月予定	カリフォルニアゲームスII	SPG	¥8,800	ヘクト	
3月予定	インターナショナルテニスツアー	SPG	¥8,900	マイクロワールド	B
4月中旬	キネシス	PZG	価格未定	アルトロン	B M
4月予定	エルナード	RPG	¥9,600	ゲームプラン21	B
4月予定	聖剣伝説2	A・RPG	価格未定	スクウェア	B
4月予定	MOTHER2 ギーグの逆襲	RPG	¥8,900(予)	任天堂	B
5月予定	夢幻の如く	RPG	¥9,800(予)	インテック	B
5月予定	パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!	ETC	¥9,800	ケイエスエス	P
春予定	スーパーフルメタル	SLG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
春予定	全日本プロ麻雀連盟推薦 極(仮称)	ETC	価格未定	アテナ	
春予定	ファイナルファイトII(仮称)	ACT	¥8,500(予)	カプコン	
春予定	ブレス オブ ファイア 竜の戦士	RPG	¥9,800	カプコン	B
春予定	トップレーサー2	RCG	¥8,900	ケムコ	P
春予定	ビデオキッズ	STG	¥8,500	ケムコ	
春予定	早指し二段 森田将棋	ETC	¥14,800	セタ	B
春予定	ウルトラセブン	ACT	¥8,800	バンダイ	
春予定	対局囲碁ゴライアス	ETC	価格未定	BPS	B
春予定	ラプラスの魔	RPG	¥9,800(予)	やのまん	B

リスト

記号
B：バックアップ
P：パスワード
M：マウス

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
春予定	トールキンの「指輪物語」	RPG	価格未定	ロジーク	B
6月予定	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	RPG	価格未定	エポック社	B
6月予定	エストポリス伝記	RPG	価格未定	タイトー	B
6月予定	バック トゥ ザ フューチャー2	ACT	価格未定	東芝EMI	B
6月予定	新日本プロレスリング 超戦士 IN 闘強導夢	SPG	価格未定	バリエ	
6月予定	大仁田 厚 FMW	ACT	¥9,800(予)	ポニーキャニオン	P
7月末	SD飛龍の拳	ACT	¥8,800(予)	カルチャーブレーン	P
7月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	RPG	価格未定	カルチャーブレーン	B
夏予定	熱血高校ドッジボール部 くにおくんのドッジボールだよ全員集合!	SPG	価格未定	テクノスジャパン	
発売日未定	デスブレイド	ACT	価格未定	アイマックス	
発売日未定	スーパースラップショット	SPG	価格未定	アルトロン	
発売日未定	レッド・オクトーバーを追え!	STG	価格未定	アルトロン	
発売日未定	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	RPG	価格未定	エニックス	B
発売日未定	ソルスティスⅡ(仮称)	A・RPG	価格未定	EPICソニーレコード	B
発売日未定	バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ!	S・RPG	¥7,680	エポック社	B
発売日未定	ﾏｽﾀｰｵﾌﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ 大魔王ｶﾞｲｱの誕生	SLG	価格未定	カプコン	B M
発売日未定	アクションパチ夫	ACT	¥9,500	ココナッツジャパン	
発売日未定	摩陀羅2	RPG	価格未定	コナミ	B
発売日未定	スーパーノバ	STG	価格未定	コピアシステム	
発売日未定	将魔	ACT	価格未定	サミー	
発売日未定	ノスフェラトゥ	ACT	価格未定	セタ	
発売日未定	モンスターメーカー3	RPG	価格未定	ソフエル	B
発売日未定	ダライアスⅢ	STG	価格未定	タイトー	
発売日未定	アミュージングドリーム	RPG	価格未定	タカラ	B
発売日未定	サテライトマン	ACT	価格未定	T&Eソフト	
発売日未定	ザ・ラストバトル	RPG	価格未定	テイチク	B
発売日未定	おざなりダンジョン	RPG	価格未定	DATAMポリスター	B
発売日未定	アクタリオン	RPG	¥8,900	テクモ	B
発売日未定	マサカリ伝説金太郎RPG編	RPG	価格未定	トンキンハウス	B
発売日未定	スパークリングショット(仮称)	SPG	¥8,000(込)	任天堂	B
発売日未定	ドラゴンボールZⅡ 超武闘伝	ACT	価格未定	バンダイ	
発売日未定	フェイスボール2000	STG	価格未定	BPS	
発売日未定	クラッシック・ロード	SLG	価格未定	ビクター音産	B
発売日未定	サンサラナーガⅡ	RPG	価格未定	ビクター音産	B
発売日未定	雲にのる	ACT	価格未定	ヘクト	
発売日未定	バズー! 魔法世界	RPG	価格未定	ホット・ビィ	B
発売日未定	バトルトード	ACT	価格未定	メサイヤ	

電撃コミックス

DengekiComics ～夢のなかの王女～
フォーチュン・クエスト❶
Comic／迎 夏生 Story／深沢美潮
12月24日発売 A5判 258頁 定価980円(税込)

DengekiComics
ローンナイト2❶吉富昭仁
12月24日発売 B6判 218頁 定価560円(税込)

好評発売中!!

発売／主婦の友社 発行／メディアワークス

FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
12月25日(金)	ウルトラマン倶楽部 怪獣大決戦!!	ACT	¥6,800	エンジェル	P
12月25日(金)	鳴々! 野球人生一直線	ETC	¥7,300	サミー	
12月25日(金)	グレイトバトルサイバー	ACT	¥7,300	バンプレスト	P
12月29日(火)	データック 専用カセットドラゴンボールZ 激闘天下一武闘会	ACT	¥7,800	バンダイ	
1月15日(金)	ワイリー&ライトのロックボード ザッツ・パラダイス	ETC	¥6,500	カプコン	
1月22日(金)	仮面ﾗｲﾀﾞｰSD グランショッカーの野望	RPG	¥6,500	エンジェル	B
1月29日(金)	F-1 SENSATION	RCG	¥5,800	コナミ	
1月予定	愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星	ETC	¥12,800	アイレム	
1月予定	サンリオカーニバル2	PZG	¥3,980(予)	キャラクターソフト	
2月予定	けろけろけろっぴの大冒険2 ドーナツ池は大騒ぎ	ACT	¥5,400(予)	キャラクターソフト	
2月予定	バトルベースボール	SPG	¥8,600	バンプレスト	B
2月予定	カジノ・ダービー	SPG	¥5,500(予)	ヨネザワPR21	
3月19日(金)	星のカービィー	ACT	価格未定	任天堂	
3月中旬	ディジャブⅡ	AVG	価格未定	ケムコ	B
3月下旬	碧き狼と白き牝鹿 元朝秘史	SLG	価格未定	光栄	B
3月下旬	USA ICE HOCKEY in FC	SPG	¥6,300	ジャレコ	
3月予定	アルマジロⅡ	ACT	¥6,900	I・G・S	
3月予定	ぴょこたんの大迷路	ACT	¥4,980	サン電子	
3月予定	炎の闘球児 ドッジ弾平2	ETC	価格未定	サン電子	B
3月予定	ZARK・LEGEND 大魔王ザーク伝説	ACT	¥7,800	J&U	
3月予定	めざせ! トッププロ グリーンに賭ける夢	SPG	¥6,500	ジャレコ	B
3月予定	ゴリラーマン	ETC	¥6,900	ヨネザワPR21	
4月23日(予)	くにおくんの熱血サッカーリーグ	SPG	¥6,500(予)	テクノスジャパン	
4月予定	Jリーグ ファイティングサッカー	SPG	¥7,900	I・G・S	
5月予定	少年魔術師インディー	RPG	¥7,900	I・G・S	B
7月予定	THE GOLF'93	SPG	¥6,900(予)	ジーオーワン	
発売日未定	快傑ヤンチャ丸3	ACT	価格未定	アイレム	
発売日未定	オーバーロード	SLG	価格未定	アルトロン	
発売日未定	レッドオクトーバーを追え!	STG	価格未定	アルトロン	
発売日未定	スイッチブレード	ACT	¥6,500	ケムコ	
発売日未定	バットマンリターンズ	ACT	¥5,800	コナミ	
発売日未定	スペースオペラ 大いなる神々	RPG	価格未定	ソフトウェア興業	B
発売日未定	ハリキリバレー	SPG	価格未定	タイトー	
発売日未定	RPG人生ゲーム	RPG	¥7,800(予)	タカラ	B
発売日未定	マサカリ伝説金太郎アクション編	ACT	価格未定	トンキンハウス	
発売日未定	フィリックス・ザ・キャット	ACT	¥5,800	ハドソン	
発売日未定	スターウォーズ 帝国の逆襲	ACT	¥7,900	ビクター音産	
発売日未定	怪盗シュガー	ACT	価格未定	ビック東海	
発売日未定	エリック・ザ・バイキング	RPG	価格未定	ビデオシステム	B

電撃スーパーファミコン第2号は 1/22(金)発売

次号予告

創刊第2号では、1本でも多く楽しむために、中古店攻略法など電撃だけのテクニックを伝授。FFVはウラワザ付きで大攻略。マダラ赤の連載開始。付録は泣く子も笑う100頁カタログだ。

※予告のタイトルや内容は、一部変更になることもあります。

EDITOR'S NOTE

たった100字では語りつくせないことがありました。でも、たくさんの皆さんの優しさに支えられ、ここまでやってくることができました。本当にありがとうございました。今まで以上に頑張りますのでよろしくお願いいたします。㊎塚

読者の皆さん初めまして。新入社員のK田です。新しい会社で新創刊の雑誌と、"新し" づくしで緊張の毎日です。でも、編集部の人たちはまるで古くからの同僚のようで、居心地は最高です。あ、ナベちゃん！　飲みに行こうか！　K田

初めて雑誌の立ち上げを経験することができた。思っていたよりずっと大変だった。何でこんなに忙しいんだろう？　とよくよく考えてみたら、なあ～んだ、会社まで立ち上げてたんじゃないか！　勢いで家まで立ち上げたかったなあ…(渡)

うんこ。こんにちは、電撃少年団隊長のはせがーJETしんです。最近某マンガ誌でわたしの名を語っている奴がいるそうですが、本物は電撃スーパーファミコンのはせがーだけです。ニセモノにご注意下さい。うんこ。(真)

進行担当の太田です。色々ありましたが、気が付けば私ももう33歳。これからは『角はとれたがマルくもない』そんなスタンスで雑誌作りに携わっていきたいと思います。創刊にご尽力下さった皆様。本当にありがとうございました(宏)

『シティロード』さん、復刊おめでとうございます。昔からのファンですが、今回はいろいろあって、立場は違うものの特に親近感を感じていました。結局大切なのは編集者の心ですよね（ちょっとクサイか。）皆さま、よろしくお願いします。(晴)

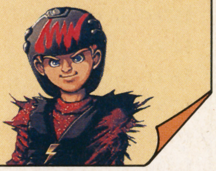
大人気のJリーグ。確かに長足の進歩を遂げてはいるけど、でもセリエAやプレミアリーグと較べてしまうと、やっぱりトホホ。レベルに見合わぬ年俸の高騰と、褒めてばかりの報道態勢は、将来禍根を残すような気がするのだが。(後)

『ドラクエV』をやり過ぎてしまって、つい「サンタクロース」のことを「サンタローズ、サンタローズ」と言ってしまいマス。ではまた2号でお会いしましょう。PS、はぐれメタルがいまだに仲間になってくれません。トホホ……(中)

早いもので、もう'92年が終ろうとしています。いろいろあったけれど、それなりに楽しい1年でした。読者のみなさんやメーカーさん、そして編集部にとっても、来年がステキな1年でありますように。　またひとつ齢をとった(コ)

親不孝していて、入社したばかりの会社に父が来ました。父いわく「FFVが欲しい」……。そんなパパの息子ですが、ソウルブームに"ふぁんきい"はもう古いと思っていますので、今後ともよろしく。父をネタにして親不孝度アップの(岡)

天気図は完璧な「西高東低」の冬型。窓の外は抜けるような青空が広がっている。北の方ではさぞかし雪が降っているんだろうな…。なのに私は編集部でモグラ生活よっ。わが愛しの雪山さん、待っててね。春が来る前に必らず…!!　Ryo



ライター募集

3度のメシよりゲームが好き。ゲームの事にはちょっとうるさい。雑誌関係の仕事をしてみたい。なあ～んて人に大朗報!!

電撃では，スーパーファミコン、ファミコンをはじめ、PCエンジン、メガドライブなどのゲーム攻略法やゲームレビューが書けるライターを大募集中です（18歳以上で都内近郊在住者に限ります)。人より先に新作をプレイできて文章の勉強にもなり、その上お金までもらえる。こんなステキな仕事を希望する方は、①最近プレイしたゲームの紹介（1200字以内）②履歴書（写真貼込み）を同封の上、電撃スーパーファミコン編集部ライター募集係まで封書でご応募ください。

※電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先は

〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部「○○○係」

電撃王 創刊号　1月8日発売

電撃PCエンジン 創刊号　絶賛発売中

電撃メガドライブ 創刊号　1月8日発売

月刊電撃コミック GAO ガオ 創刊号 絶賛発売中

STAFF

Chief Editor	塚田　正晃
Managing Editor	太田　宏
Editorial Desk	甲田　秀昭／渡部　雅人／長谷川　真
Editors	佐藤　晴美／後藤　勇／中村　敏彦
	小坂　淑恵／岡本　敦行／伊藤　量子
Contributing Editors	柳沢　孝文
	羽岡　義晴(NONPOPS)／日比野清隆
	羽根　正人／狩谷　淳／野口　豊
Writers	山本　裕司／大竹　雅法
	小峯　徳司／藤井　大輔(NONPOPS)
	堀　慎二郎／梅田　格／小我恋次郎
	渡辺　浩弐／荒井　秀雄／三須　隆弘
	田島　勝／恩田やよい／奥村　裕子
Photographers	中村　英良／外崎　久雄
Designers	12 to 12
	アトム・スタジオ／I'LL PRODUCTS
	斉藤　和代／クロップ・ハウス
	ディレクション・ナカ／サーティーツー
Illustrators	九月姫／中野　豪
	杉山　真理／かんなたかし／しろー大野
	パディ小暮／こにししのぶ／岩瀬さとみ

電撃スーパーファミコン

※ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

創刊号（合併号）1993年1月8・22日
定価490円（税込）

発行所　メディアワークス
住　所　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　（編集部）　03(5276)2432
　　　　（広告部）　03(5276)2435
発売元　主婦の友社
住　所　〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　（営業開発部）　03(3294)1131
印刷所　大日本印刷株式会社
雑誌コード　26394-1/22

©Media Works 1993
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

※ゲームの内容に関してのご質問は一切受け付けておりません。ご了承ください。

SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6
SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
「エッグモンスター」を召喚して
「完熟なる者」をぶっとばせ!
ああ、世界よ半熟なれ…!!
半熟英雄
はんじゅくヒーロー
©スクウェア 1992 音楽/すぎやまこういち
ただいま好評発売中
メーカー希望小売価格 9,500円(税別)

20 ハドソンの成人式。
Human Hudson
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
正か、
時空を超えた平和への戦
PYNE★剣士パイン
打倒シーラルを志し、古代の「魔法戦争」を研究する正義感あふれる主人公。
ELL★エルル
パインに旅立ちを進言した不思議な少女。すべての謎の鍵を握る。
TORIAS★剣士トリアス
かつてフォレスチナ王に仕え、単身エルファリアに乗りこむ勇敢な剣士。
新年初プレイは、エルファリアだ!!
12メガ・バッテリーバックアップ機能付
価格¥9,500(税別)
©1993 HUDSON SOFT スーパーファミコンは任天堂の商標です。
©1993 LIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA

邪か。
いに、いま16勇者立つ!!
A FANTASIC THEATER
エルファリア
ELFARIA
SEARALL★皇帝シーラル
一将軍からクーデターによって大帝国の王にまでのし上がった反逆の皇帝。
DALUKAN★人魔宰相ダルカン
もとエルファリアの将軍。シーラルの誘いにのって祖国を裏切った男。
ZORA★宮廷魔術師ゾーラ
シーラルをそそのかし、その片腕となって魔物を呼び出した悪の張本人。
A FANTASIC THEATER
ELFARIA
HUDSON SOFT
ニューファンタジーRPG、'93年1月3日堂々公開!!
今までの、どんなRPGにも似ていない。ニューヒーロー、新システムを満載して、RPGの新領域を拓く"エポック・オブ・ニューファンタジーRPG"の誕生だ!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

電撃スーパーファミコン 創刊号

定価490円 (本体価格476円)

●発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL. 03(5276)2432[編集]

●発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL. 03(3294)1131[営業]

●発行人/佐藤辰男 ●編集人/塚田正晃

Nintendo

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113

東京支店 TEL.(03)3254-1781 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-1821 札幌営業所 TEL.(011)621-0513

©1992 Nintendo

T1026394010493

©Media Works 1993

印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan

雑誌26394-1/22

電撃スーパーファミコン No.1

FFV・決定版2大付録の電撃デビュー号